

# Plano Setorial de Ilustração

# Dados técnicos

COORDENAÇÃO GERAL
**Luiz Henrique Silva (Jyudah)**

PROJETO GRÁFICO, ELABORAÇÃO TÉCNICA DE POLÍTICAS PÚBLICAS E ORGANIZAÇÃO:
**Luiz Henrique Silva (Jyudah)**

DIAGRAMAÇÃO:
**Estúdio Degradê - Marcelo Marques Lopes e Flávia Ozik Veras**

ILUSTRAÇÕES:
**Luiz Henrique Silva (Jyudah)**

EDIÇÃO DE TEXTO, PREPARAÇÃO, ÍNDICE E REVISÃO
**Luiz Henrique Silva (Jyudah)**
**Márcia D'haese**

CONSULTORIA:
**Manoel de J. Souza Neto - Musin**
**Elton Barz - Fundação Cultural de Curitiba**

DIAGNÓSTICO:
**Patrízia Bittencourt - REDEC**
**Luiz Henrique Silva (Jyudah)**

PESQUISA:
**Luiz Henrique Silva (Jyudah)**
**Marcelo Marques Lopes**

COLABORADORES:
**Kleber Santos**
**Natanael Souza Soares (Natan SS)**
**Márcia D'Haese**
**Hialmar D'Haese**
**Orlando Pedroso - SIB**
**Marcos Cordiolli**
**Pedro Moreira N.T.**
**Osmar Ritter Jr.**
**Tadao Miaqui**
**Rodrigo Ferreira do Amaral**
**Nelson Cabral Jr. (Ser Cabral)**
**Mônia Nakagawa**

# SUMÁRIO

# Ciclo da Ilustração

É com honra que apresento o Plano Setorial de Ilustração e é com felicidade que não pode ser ocultada que vejo Curitiba novamente na vanguarda desta área das artes visuais.

No início do Século XX a ilustração e a gravura galgaram condição diferenciada entre as artes na sociedade curitibana por estarem atreladas, sobretudo, a um ciclo econômico, o da erva mate e a um movimento sócio-cultural, o Simbolismo. Hoje é a forma como a área se organiza em Curitiba que concede a mesma o status de inovadora frente às demais práticas do país.

Enquanto a indústria ervateira elevou a qualidade da ilustração comercial e a qualificação técnica dos profissionais desta capital a fim de desenvolver rótulos para seus produtos que correspondessem à expectativa dos importadores, o Movimento Simbolista exigiu padrões gráficos diferenciados que ilustraram inúmeras revistas e outras obras literárias de relevância, haja vista que boa parte da produção oriunda do Movimento no Brasil, se deu em solo paranaense.

É na esteira do debate das políticas públicas para a Cultura que Curitiba torna-se a primeira cidade brasileira a contar com um Fórum Setorial próprio da Ilustração e com ele, a oportunidade de incluir o Plano Setorial agora apresentado no Plano Municipal de Cultura para 10 anos. A organização dos agentes culturais ligados às linguagens da Ilustração (quadrinhos, animação, caricatura e ilustração, propriamente dita, além, da tatuagem e dos games) garantiu também para a área o direito a assento fixo no Conselho Municipal de Políticas Culturais, além de representante eleito ao Colegiado Nacional de Artes Digitais.

Bem justificadas a honra e a felicidade citadas a priori, resta ainda o orgulho de, enquanto Presidente da Fundação Cultural de Curitiba, poder citar esta fundação como a pioneira na organização da ilustração, em suas diferentes linguagens, a contribuir de maneira democrática e em conjunto com as demais áreas das artes e da cultura, para o desenvolvimento de uma política cultural estruturante e longeva para a capital paranaense.

**Marcos Cordiolli**
Outono de 2016

*Presidente da Fundação Cultural de Curitiba*

# Para ilustrar

Se começasse a dizer bobagens: ilustres ilustradores, ilustríssimos e tal, pode ser que o comum ache bonito, mas não é. Etiqueta é uma marca que quer ser proprietária da nossa liberdade de errar, de acertar, de sermos desnudados do mando, e da submissão.

As ilustrações mais importantes da vida são quadrinhos ilustrados de nossa memória animada. Nada existe plenamente. Se existisse seria no máximo subjunção. Algo que cremos existir é mais presente na crença que existe do que propriamente existente. Nada; é peixe.

O mundo não é feito em pedacinhos, não carregamos os nossos pensamentos como capacitação. Quem tem capacidade, e eu digo que nem eu, nem você pluralizado, múltiplo e diverso e jamais dividido, temos capacitores. Algo que sustém energia e distribui par a par. O que posso dizer é que, em última instância jurídica de qualquer geometria e matemática, e na menor baixeza monetária é que não há quem seja capaz de se encher.

Pense: capacidade só tem mesmo, e ainda variando por resiliência, por abstração do real, é mesmo a caixa d'água. Nem o bom Cristo suportou a medida de seu coração em vinho e disse algo parecido: meu cálice transborda. Por isso cálice a transbordar suas razões, quais sejam. Elas não passam de vãs sabedorias lotadas em direção ao óbvio.

Um quadrinho indica, mas não revela a história, dois ou mais, muitos quadrinhos não dizem nada, apontam um caminho, porém a verdade - tão verde de quem cultua, de quem joga semente no missal do tempo -, exige a conjugação.

Os quadrinhos se espalham em nossa mente. Como na democracia da arte, a autoria é um ato ético. Mas há muitos autores no instante perceptivo, aquele que você faz quando lê, quando pensa que entende, quando escorrega na banana da fábula e constrói em seu cérebro, mais que representação que é coisa comunitarista do legado fascista, mais que significado que é da ordem linguística, da semiologia, da semântica, semiótica, de uma gramática truncada, da qual somos os próprios criadores, nós mesmos que atravessamos todos os sinais em busca de conversar, jogar fora o nosso vinho de sonhos e idéias em realizar o ato comunicacional ao produzir sentidos.

A obra de arte do quadrinho nos leva a quadrinhos, nos guia à alma, e nos animamos, nos jogamos na esteira da animação. Caídos na poltrona de nós mesmos, parecemos verdadeiros poltrões crentes que aquilo que vemos. Porém criamos o visto, o artista nos pega e nos põe a questionar, a perguntar, a duvidar que é também o mesmo que crer.

Somos carregados de interrogações, abrimos o mundo experiencial, o comum, o ridículo, o insano, o geométrico, matemático, científico, e sempre humano. Por isso rimos, choramos, gritamos, falamos que nem matracas sobre as nossas incertezas. Esse é o suporte do quadro a quadro do pensar. De entortar: ficamos pensos, seguros por fios minúsculos a balançar por entre roldanas da história. Viajamos na maionese, surfamos no patê, escorre-

gamos na manteiga, deitamos no chantili, fazemos guerras com glacê em nossa magnífica insanidade, da qual apelidamos de racionalidade.

Era com tempo, sem tempo, fora do espaço de qualquer validade, confirmada por uma cultura, por um valor, por moralidades que viesse ao pano aberto desse momento a Ilustração. Quadrinhos, o HQ, e Animação, o ânima.

Diga assim: há muito tempo atrás o Brasil já sabia que o sabiá sabia assobiar, e que a Ilustração necessitava nascer. Cálice cheio de esperança a derramar suas verdades verdadeiras que verdadeiramente criamos, graças à invocada, maluca existência de artistas que pisaram na jaca histórica do conhecimento congelado, antigo, de uma história da arte comezinha, feita de sacrifícios.

Toda vez que vemos a tradição desfilar, lembro quanto os grandes foram escorraçados, gozados, enganados, mentidos, humilhados, escondidos, e que, de repente os mesmos que os encerraram na miséria e desrespeito, os aplaudem, como a pedir perdão.

O instigante, o diferente, o fora do comum necessita de pessoas livres, gente liberta do classicismo burocrático, do arcaico, da naftalina e da covardia, a maldade.

A Ilustração abre a sua janela para o leste, na direção do eterno retorno da luz, da única realidade possível, do imaginário, da criação, da poética invencível da arte. Da totalidade de que somos feitos. Esse orgulho de sermos, apesar de ridicularizados por outros que não sabem o que é uma jaqueira, e menos ainda liberdade, brindamos.

Erguemos a taça transbordante.

Duvido que cálice, que seja suficiente capacidade, que haja limite aos que desejarem criar.

Por isso a Ilustração, a coragem brasileira de revelar as revelações, de chamar os pensantes a duvidar, porém a decidir. Todos nós sabemos que não se encerra em só coração o que vai ao vento, inventário do invento. Está em todos nós, ventados, e por isso cálice, tenha em mãos. Transborde-se contra a barbárie do culturalismo, da uniformidade do cinismo, da subsunção, da subserviência ao mundo repetitivo, funcionalista, coisificado, sem paixões feito de profunda e feia ignorância.

Essa dignidade autoral e jamais autoritária e estúpida, por isso ética, criativa, sonhada e realizada na pratica social faz com que todos sejamos um, diferentes e transbordantes, derramados.
A saber que o cálice que erguemos é de bico de jaca, único, magnífico de uma política nascente feita de todos nós para os nossos artistas e com eles mesmos que nos criam o ato revolucionário de criar.

**Pedro Moreira N.T.**

*Curador de Arte Centro de Criatividade de Curitiba*
*Doutorando em Ciências da Educação ICEPEM - Brasil /*
*Universidad de La Plata - ARG/ Universitat de Barcelona - ESP/CAT.*

# De Curitiba para o mundo!

Desde que a família imperial baixou por estas bandas, construiu-se uma bela história das artes gráficas no país.
Corrido de Portugal, D. João não só trouxe a parentada e boa parte da corte como também trouxe, a reboque, a imprensa.
Liberal, permitiu que as críticas e sátiras fossem publicadas livremente iniciando-se, assim, uma tradição que corre até os dias de hoje. Jornalistas, ilustradores e cartunistas da época deram o pontapé inicial de uma história que, em pouco mais de dois séculos, se transformou na imprensa moderna.

O Brasil cresceu, se desenvolveu, criou polos industriais, uma economia fortalecida e uma política cheia de altos e baixo. Prato cheio para as penas impiedosas dos desenhistas que gastaram litros e litros de nanquim descendo o sarrafo em personagens como D. Pedro, Getúlio, Jânio Quadros, Collor e tantos outros que mandaram e desmandaram no país.
Se antes as cidades eram menores, se os profissionais se encontravam nas redações e bares, as coisas mudaram muito nos últimos anos.
Com a tecnologia, todos passamos a viver em nossos pequenos guetos, estúdios ou casas, longe do convívio com outros colegas de profissão. Daí para cada um começar a falar uma língua é um passo e aí é onde vemos a importância de pessoas que se esforçam em reunir grupos de discussão seja pela internet, seja em encontros presenciais.
A tecnologia facilitou muito a vida. Ao mesmo tempo que nos isola, faz com que esses grupos aumentem sua potência já que podemos estar em contato com pessoas de todo o país. É uma contradição, é verdade, mas é com isso que lidamos.

Ironicamente, profissionais do traço, ao mesmo tempo que publicam seus trabalhos na imprensa, nos livros, nos rótulos, nos cartazes, nos gibis ou animações, são quase invisíveis. Não têm sua profissão reconhecida, fazem malabarismos legais para se encaixarem nas regras de mercado, não têm benefícios fiscais nem algum órgão que os represente. Há, é verdade, os que preferem que assim o seja e, com certeza essa discussão ainda vai dar muito pano para manga.
Remando a favor, tem esse grupo de jovens curitibanos que, há anos, vem propondo que a ilustração passe a ser patrimônio da cidade e que seja tratada com mais interesse pelos órgão públicos. Grande iniciativa!
Debruçados em pesquisas, estatísticas e depoimentos, fizeram um detalhado perfil do ilustrador brasileiro e um documento recheado de informações que, claramente, mostra a importância do ilustrador para a cultura e para o mercado.
Começou em Curitiba mas talvez a gente consiga dizer daqui um pouco: de Curitiba para o mundo!

**Orlando Pedroso**
*Ilustrador e  fundador da SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil*




◆ CAPÍTULO I ◆

# INTRODUÇÃO

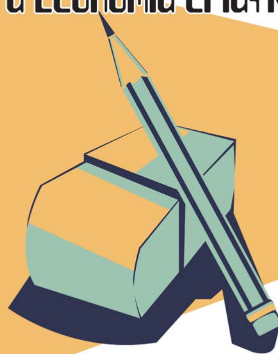
# INTRODUÇÃO

O Plano Setorial de Ilustração é parte integrante do Plano Municipal de Cultura e este é o documento que determina quais ações de políticas públicas devem ser tomadas para a classe para os próximos 10 anos. A criação deste documento foi feita através da organização de classe pelas conferências de Ilustração realizadas à partir de 2013, porém sua origem tem uma conjectura anterior.

Conforme o relatório do Setorial Nacional de Artes Visuais de 2006, naquele ano, já havia um grande debate à respeito das especificidades das linguagens inseridas até então neste Setorial. História em Quadrinhos e Design já haviam naquele momento solicitado a criação de um colegiado à parte, por razão de sua abordagem serem de uma lógica diferente da proposta pelo setorial, contudo, naquele primeiro momento, não houve aprovação para a criação desses colegiados à parte. Mas em 2010, o Design e a Moda foram separados do Setorial de Artes Visuais e assim, cada linguagem pôde criar seu próprio setorial dentro do Sistema Nacional de Cultura.

No caso mais específico da Ilustração, ele surgiu em 2013, quando um grupo de ilustradores decidem participar da Conferência Livre de Economia Criativa.

Sendo assim, organizam a 1ª Conferência Livre dos Profissionais de Desenho de Curitiba para a Economia Criativa, e através desta, poderem participar e levar as demandas levantadas para a III Conferência Municipal de Cultura de Curitiba (III CMC).



Cartaz da 1ª Conferência, 2013 - Criação e Acervo Jyudah

Nesta conferência, além de ser apresentado aos ilustradores os conceitos da Economia Criativa, pela Patrízia Bittencourt da Redec (Rede de Economia Criativa), do que seria a III CMC pelo Elton Barz (Coordenador de Políticas Públicas da Fundação Cultural de Curitiba - FCC), os ilustradores reunidos começaram à discutir a sua profissão e como poderiam participar dessa conferência.

Embora num primeiro momento ignorada, Natanael Souza Soares (Natan SS) trouxe questões da Caricatura e solicitou a abordagem da linguagem à carta que este grupo estava fazendo para ser apresentada, além de ressaltar a importância sobre tratar da questão de Direitos Autorais para o setor.

Depois de aprovada as demandas, convencionou-se criar um grupo no Facebook, inicialmente chamado de Profissionais da Ilustração. Neste grupo, foi concluído que como colegiado, todas essas linguagens que tinham composto a conferência livre, ao invés de serem chamados de “Profissionais do Desenho”, que se alterasse para so-

mente "Ilustração". O entendimento que se deu, foi o de que embora houvesse distinções específicas entre as linguagens, todas elas trabalham formalmente com Ilustração. Sendo assim, o colegiado nomeado como Ilustração ficou inicialmente integrado pelas linguagens de Quadrinhos, Animação, Caricatura e Ilustração propriamente dita (Editorial, Publicitária, Educativa, Infantil, Científica, Autoral). O delegado eleito pelo colegiado para participar da III CMC, foi o Jyudah.

## III CONFERÊNCIA MUNICIPAL DE CULTURA (CMC)



1ª Conferência livre, 2013 - Acervo Jyudah

Nos debates dentro do IV Eixo - Cultura como Desenvolvimento Sustentável, dentro da III CMC, houve conflitos conceituais com




Primeira logo do Setorial, criação Jyudah, 2013 - Acervo Jyudah

o setorial de Artes Visuais, onde segundo o entendimento deste grupo, era o de que as demandas do colegiado de Ilustração não deveriam ser contempladas, por estas linguagens se encontrarem anexadas ao Setorial de Artes Visuais e que a ausência de políticas públicas para elas, se dava pelo fato delas não se enquadrarem no conceito de Belas Artes. Além desta questão, foi defendido também que a Ilustração era uma expressão de mercado e que a conferência era de específica de Cultura. Este foi um equívoco, pois Jyudah apresentou como justificativa, o fato de que além do eixo em que estava participando prever políticas públicas voltadas às profissões artísticas, o Sistema Municipal e Nacional estavam sendo elaborado para reconhecer as novas linguagens com foco na Economia Criativa. Então, os presentes propuseram que a Ilustração fosse enquadrada no setorial de Design, mas neste grupo também houve conflitos conceituais, principalmente no que tange à questão física e de desígnio do produto final, o que não causou grandes debates. Após votação de todo o eixo, a decisão foi favorável à participação da Ilustração e por fim, as questões da Ilustração deveriam à partir dali, ser encaradas independente do setorial de Artes Visuais em toda a sua singularidade. Assim, a carta de demandas e




Jyudah e Elton Barz na 3ª CMC, 2013
Acervo Jyudah

moções apresentadas pelo colegiado de Ilustração foram aprovadas na plenária final da III CMC e Jyudah foi eleito delegado municipal para participar da etapa Conferência Estadual de Cultura.

## CLUBE DO ARO

À partir das vitórias conquistadas na III CMC, por ideia de Adilson Farias (Ilustrador de Literatura Infantil), de mobilizar a classe, Jyudah reuniu novamente os ilustradores através de um encontro informal de ilustradores chamado "Cafeína" ( que depois mudou de nome para Maltão) e de lá ficou combinado uma reunião para tratar das resoluções aprovadas na III CMC e também conforme sugestão de Elton Barz (FCC), de criarmos um Congresso de Ilustradores brasileiros, que tivesse o propósito de reunir Ilustradores e debaterem sobre questões da classe.



Cafeína, Encontro de Ilustradores 2013
Acervo Jyudah

Nesta reunião, além de algumas linhas de ação, foi sugerido por André Calliman (Quadrinhista Curitibano) de se criar alí um coletivo. Todos gostaram da idéia e o fato de todos usarem óculos, este grupo foi então batizado de CLUBE DO ARO.




Desenho Marcelo Marques Lopes, 2013
Acervo Jyudah




Criação do Clube do Aro - 2013
Em sentido horário: Tako X, Antônio Eder, Magnon Ferreira, André Calliman, Natan SS, Jyudah e Thyago Macson - Acervo

O Clube do Aro passou à organizar vários eventos e atividades voltadas à organizar, valorizar e divulgar a arte e o ofício de Ilustração na cidade de Curitiba. Dentre estes eventos, vale à pena citar o DIA NACIONAL DOS QUADRINHOS, DIA MUNDIAL DO DESENHISTA, a exposição TRAÇOS CURITIBANOS e várias palestras, exposições e bate-papos.



Logo Clube do Aro, criação de Antônio Eder, 2013
Acervo Jyudah


Em pé, da direita para esquerda: Adilson Farias, Fúlvio Pacheco, Diéqison Frique, Kleber Santos, Maristela Garcia, Flávia Ozik, Dirceu Veiga, Ser Cabral, Tatiane Santos Marcelo Marques Lopes Agachados: Antônio Eder e esposa, Paco Steinberger, Thyago Macson e Jyudah, Maltão 2014 - Acervo Jyudah

## CONFERÊNCIA ESTADUAL DE CULTURA E REDE PARANAENSE DE QUADRINHOS


Jyudah e Eloyr Pacheco na III CEC, 2013
Acervo Jyudah

Ainda em 2013, houve a realização da Conferência Estadual de Cultura, do qual Jyudah foi como delegado. Neste momento, embora não houvesse uma mobilização de classe à nível de estado, foi possível incluir a Ilustração em alguns artigos do Sistema Estadual, além da aprovação de uma moção de apoio ao Clube do Aro. Nesta conferência, Jyudah conheceu Eloyr Pacheco (quadrinhista e ex-editor da revista "Metal Pesado") e atual assessor na prefeitura de Londrina. Ele foi eleito Delegado Estadual para participar da etapa da III Conferência Nacional de Cultura. Além de representar o estado, ele e Patrízia Bittencourt (Redec) se comprometeram em incluir a categoria Ilustração dentro do Plano Nacional de Economia

Criativa, o que enfim, conseguiram.

No final deste mesmo ano (2013), Eloyr veio à Curitiba, antes de se encaminhar para a etapa nacional em Brasília, e fez uma reunião com o Clube do Aro, onde foi discutido algumas questões dos Quadrinhos no estado e ele apresentou a proposta de se criar um circuito em rede para as HQs no estado e que esta rede poderia ser a plataforma de mobilização dos ilustradores no território, o que foi aprovado pelo Clube. Assim, neste dia, foi criada a Rede Paranaense de HQ (RedePRHQ).



Visita de Eloyr à Curitiba. Em sentido horário: Eloyr Pacheco, Maristela Garcia, Thyago Macson, André Calliman, Jyudah, Tako X e Natan SS, 2013 - Acervo Jyudah

## II CONFERÊNCIA LIVRE DOS PROFISSIONAIS DO DESENHO



Jyudah e Antônio Eder na II Conferência Livre de Desenhistas, 2014 - Acervo Jyudah

Em 2014, jntamente com estas ações e uma notável mobilização da classe na cidade como resultado, o Clube do Aro realizou a 2ª Conferência Livre de Profissionais do Desenho, onde a participação da classe foi maior, graças aos debates levados através da internet e com isso, um colegiado maior foi eleito. Com a evolução do entendimento sobre o Sistema Municipal e o conjunto da elaboração de políticas públicas que a cidade de Curitiba estava tomando, dentre as resoluções da Conferência Livre, para este segundo momento encarou-se a maturidade de solicitar a criação de uma cadeira permanente para a Ilustração dentro do Conselho Municipal de Cultura e assim, sermos reconhecidos como Setorial Cultural.  Esta conferência foi presidida por Antônio Eder e relatoria de Jyudah.

Os delegados eleitos para esta conferência foram: Jyudah, Marcelo Marques Lopes, Antônio Eder, Fúlvio Pacheco, Natanael Souza Soares (Natan SS), Osmar Ritter Jr., Walkir Fernandes, Nelson Cabral, Fabrizio Andriani, Leandro Almeida (Diéquison Frique).



Plenária II Conferência Livre de Profissionais do Desenho, 2014 - Acervo Jyudah

# CRIAÇÃO DO SETORIAL DE ILUSTRAÇÃO

Na IV CMC Extraordinária, Marcelo Marques Lopes foi eleito delegado do 4º Eixo (Cultura como Desenvolvimento Sustentável) e a aprovação da carta de demandas dos Profissionais do Desenho foi integralmente aprovada. Assim, nos tornamos um Setorial reconhecido dentro do  Sistema Municipal de Cultura e as conferências deixaram o título de "Conferência Livre dos Profissionais do Desenho" e passo à ser "Conferência Setorial de Ilstração". A conquista desse reconhecimento como Setorial é um fato inédito na história da Ilustração do país e isto gerou grandes elogios por parte de profissionais da Ilustração de outras cidades do país.



Marcelo Marques Lopes presidindo o 4 Eixo da IV CMC, 2014 - Acervo Jyudah



Colegiado de Ilustração na IV CMC.
Em pé, da direita para esquerda: Jyudah, Natan SS e Marcelo Marques Lopes.
Sentados: Diéquison frique, Ser Cabral e Osmar Ritter.
2014 - Acervo Jyudah

# ESTRUTURAÇÃO DO SETORIAL



Marcos Cordiolli em visita à Gibiteca de Curitiba, 2015 - Acervo Jyudah

Em 2015, pela primeira vez na história do município, um gestor de Cultura visitou a Gibiteca de Curitiba para conhecer o espaço, as suas condições, além de conversar com a classe de ilustradores da cidade. Neste Bate-papo, o Presidente da FCC (Fundação Cultural de Curitiba) Marcos Cordiolli, conversou com a classe sobre a visão do movimento criado pelo Clube do Aro e também dos planos e possibilidades que a FCC tem à oferecer. Neste mesmo evento, também, iniciou-se o projeto de mapeamento do setorial de Ilustração da cidade, com indicadores econômicos e sociais. Este estudo foi  elaborado pela Patrízia Bittencourt (Redec), juntamente




Cartaz Diagnóstico do Setorial, Criação Marcelo Marques Lopes, 2015 - Acervo Jyudah

com ilustradores da município. Teve início em Março de 2015 e término em Julho do mesmo ano. A apresentação preliminar deste estudo aconteceu em Agosto, na I Conferência Setorial de Ilustração.

Ilustração.

## CONSELHO MUNICIPAL DE CULTURA DE CURITIBA

Houve a eleição do colegiado do Conselho Municipal de Cultura de Curitiba (CMCC) e Jyudah foi eleito conselheiro pelo setorial de Literatura, através do voto da SIB (Sociedade dos Ilustradores do Brasil),na representação de Marcelo Marques Lopes.




Logo CMCC, 2015 - Acervo Jyudah




Logo CNPC ARTE DIGITAL, 2015 - Acervo Jyudah

Em outro momento, houve eleição para o Conselho Nacional de Políticas Culturais (CNPC) e Jyudah foi eleito representante do Paraná no Colegiado Setorial de Artes Digitais.

## CONFERÊNCIA DE TATTOO

Em Junho deste mesmo ano, artistas da tatuagem procuraram o setorial, pedindo para que a linguagem fosse enquadrada também no setorial. Realizamos então uma conferência Livre, para que apresentássemos o setorial de Ilustração e ouvíssemos as demandas do pessoal da Tatto.




Cartaz Conf. Tattoo. Criação Rodrigo Ferreira do Amaral , 2015 - Acervo Jyudah



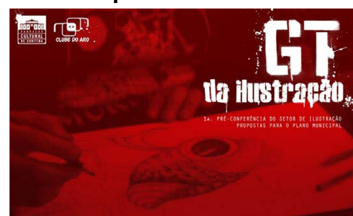
I Conf. Livre de Tattoo, 2015 - Acervo Jyudah

Devido ao fato de termos várias linguagens, com questões em comum, porém com singularidades, resolvemos então criar GTs (Grupos de Trabalho) para cada linguagem, para que assim, elas pudessem nos trazer suas questões e em conjunto com as outras, elaborássemos as diretrizes do Plano Setorial.

Assim, os GTs ficaram organizados da seguinte maneira:

**GT de Ilustração:**

Demandas levantadas para a Ilustração. Houve somente uma única etapa e ela ressaltou mais a importância de intercâmbios.
Datas: 07/08/2015
Mediação: Marcelo Marques Lopes e Jyudah
Atas: Anexo III.I




Cartaz GT de Ilustração. Criação Marcelo Marques Lopes , 2015 - Acervo Jyudah

**GT de Quadrinhos:**
Demandas de Quadrinhos. Houve somente uma única etapa e ela ressaltou mais a importância dos editais, festivais e programas de intercâmbio.
Data: 19/08/2015
Mediação: Fúlvio Pacheco
Atas: Anexo III.II




Cartaz GT de Quadrinhos. Criação Marcelo Marques, 2015 - Acervo Jyudah

**GT de Caricatura:**

A caricatura realizou duas etapas. A primeira, aproveitando a vinda do historiador de Caricatura brasileira, Luciano Magno e a segunda como GT de fato. O primeiro evento recebeu o nome de Conferência Livre de Caricatura, onde foi apresentado o Setorial de Ilustração para a comunidade dos caricaturistas e




Cartaz GT de Caricatura. Criação Natan SS , 2015 - Acervo Jyudah

que contou com a participação de Elton Barz.
A segunda etapa, devidamente chamada de GT de Caricatura, foi levantada as questões da caricatura, com maior relevância às questões de legislação e ensino público.
Data: 26/06 e 27/08/2015
Mediação:
Etapa 1: Natan SS, Elton Barz e Jyudah
Etapa 2: Natan SS
Atas: Anexo III.III e III.IV

**GT de Tattoo:**

Demandas levantadas para a Tatuagem. A primeira etapa foi a breve apresentação do setorial para a classe dos tatuadores e levantamento das primeiras demandas e a segunda foi a de revisão dessas demandas.
Datas: 03/08 e 09/09/2015
Mediação: Jyudah



Cartaz GT de Tattoo. Criação Junior Doenssa , 2015 - Acervo Jyudah

Atas: Anexo III.V

**GT de Games:**

Também foi sugerido que fizéssemos dentro do setorial, um encontro com o pessoal dos Games, pois vários ilustradores trabalham especificamente neste mercado. Assim como ocorreu com a Tattoo, fizemos um encontro para apresentar o setorial e ouvirmos as demandas do pessoal dos games. Depois disso, foi criado um grupo do facebook, para a elaboração das demandas.
Data: 09/11/2015
Mediação: Jyudah
Ata: Anexo III.VI



Cartaz GT de Games. Criação Marcelo Marques Lopes, 2015 - Acervo Jyudah

**Animação**

Por conta de agenda, não houve a realização do GT de Animação.

# CONFERÊNCIA SETORIAL DE ILUSTRAÇÃO

A Conferência Setorial de Ilustração foi realizada em três etapas diferentes, onde todas as linguagens puderam votar nas demandas levantadas nos GTs.

**Primeira Etapa**

A primeira etapa contemplou as cartas de Ilustração e Quadrinhos.
Ela foi presidida por Marcelo Marques Lopes e teve relatoria de Jyudah. Fúlvio Pacheco e Natan Souza Soares compuseram a mesa.




Cartaz etapa I da Conferência Setorial de Ilustração. Criação Marcelo Marques Lopes , 2015 - Acervo Jyudah



Etapa I da Conferência Setorial de Ilustração, 2015 - Acervo Jyudah

**Segunda Etapa**

A segunda etapa contemplou a linguagem da Caricatura. Ela foi presidida por Jyudah.




Cartaz etapa II da Conferência Setorial de Ilustração. Criação Marcelo Marques Lopes , 2015 - Acervo Jyudah



Etapa II da Conferência Setorial de Ilustração, 2015 - Acervo Jyudah

**Terceira Etapa**

A terceira etapa contemplou as cartas de Tattoo e de Games, às quais foram todas aprovadas. A mesa foi presidida por Marcelo Marques Lopes e mediação de Jyudah.
Assim, terminada as etapas de conferência setorial, passamos à realizar o trabalho de cruzamento dos dados das demandas, da pesquisa sócio - econômica e demais problemáticas do setorial não antes vislumbradas e enfim, organizar e sistematizar o Plano Setorial.
À este grupo, deu-se o nome de GT Setorial (Grupo de Trabalho Setorial) e foi eleito dentro de cada etapa da conferência, dois representantes de cada linguagem, à saber:

Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah) – Ilustração
Marcelo Marques Lopes - Ilustração
Fúlvio Pacheco – Quadrinhos
Fabrízio Andriani – Quadrinhos
Natanael Souza Soares (Natan SS) – Caricatura
Osmar Ritter – Caricatura
Camila Yumi Yamamura – Tatuagem



Cartaz etapa III da Conferência Setorial de Ilustração.
Criação Marcelo Marques Lopes , 2015 - Acervo Jyudah

Ata completa no Anexo III

## GT SETORIAL

Por conta de agendas, o GT Setorial acabou tendo que ser feito através de Hangout (Reunião Virtal). Também alguns dos que foram eleitos para o GT Setorial não puderam comparecer e os que se interessaram acabaram substituindo.
Por fim, o GT Setorial acabou sendo formado por:

Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah)
Marcelo Marques Lopes
Márcia D'Haese
Kleber Santos
Osmar Ritter Jr.
Natan SS

**Hangouts:**

Todos os hangouts estão disponíveis para consulta nos seguintes links:

**Gestão Pública, Financiamento e Relações Trabalhistas Parte 1:**
www.youtube.com/watch?v=GXZknXGfeVw&spfreload=10

**Gestão Pública, Financiamento e Relações Trabalhistas Parte 2:**
www.youtube.com/watch?v=qvcDXkw9fHI&spfreload=10

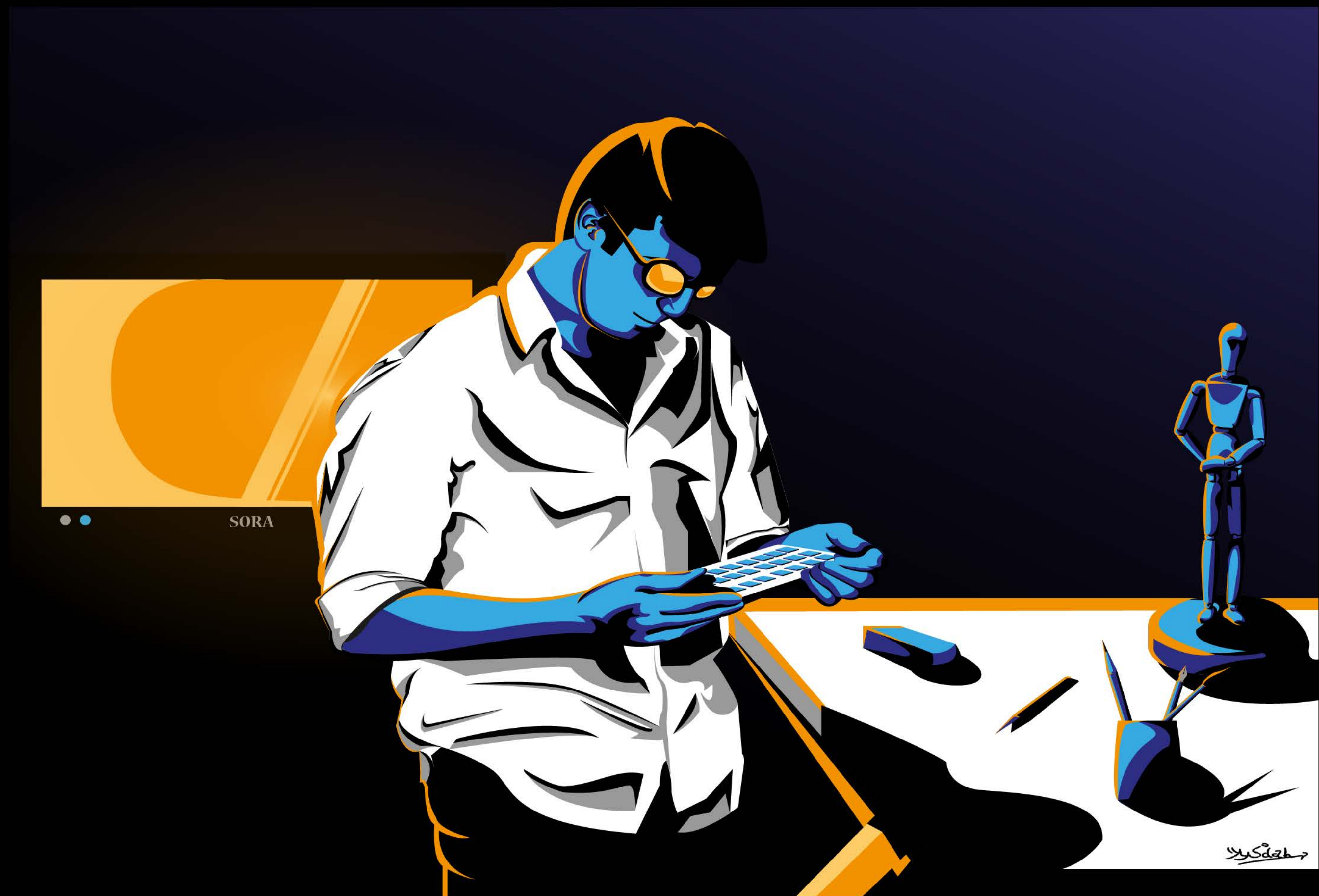
**Cultura e Comunicação Parte 1:**
www.youtube.com/watch?v=M3WSB8NaIho&spfreload=10

**Cultura e Comunicação Parte 2:**
www.youtube.com/watch?v=KfL5AZnCOEI&spfreload=10

**Dimensão Simbólico da Cultura:**
www.youtube.com/watch?v=RSFojzrjDos&spfreload=10

CAPÍTULO II

# DEFINIÇÃO



# DEFINIÇÕES



Abaixo as definições de cada linguagem que compõe o Setorial de Ilustração:

## ILUSTRAÇÃO

Marcelo Marques Lopes

***Definição segundo o dicionário:***
"Ilustração é a ação e o efeito de ilustrar (desenhar, adornar). s.f. Ação de tornar ilustre; estado do que é ilustre: contribuir para a ilustração da pátria. O termo permite fazer referência ao desenho, à estampa ou à gravação que adorna, documenta ou decora um livro; Adorna: uma parede, um conceito, um produto, um livro, uma revista, uma embalagem ou uma propaganda publicitária."

O termo ilustração também é muito utilizado para demonstrar uma ação de comentário, entendimento ou esclarecimento. Esta acepção do conceito está relacionada com a Ilustração enquanto movimento filosófico que surgiu no século XVIII e que se caracterizou por destacar o predomínio da razão. Esse movimento intelectual recebeu o nome de Iluminismo mas também foi conhecido pelo período da Ilustração. Os pensadores da Ilustração acreditavam que, através da razão humana, era possível lutar contra a ignorância e a superstição. A razão também ajudaria a acabar com as tiranias e a construir um mundo melhor. Esta outra interpretação da denominação acabou por fornecer um sentimento poética a palavra ilustração, que ajudou a definir o termo nos dias de hoje.

***Segundo o Guia do Ilustrador*** *(manual de referência entre os profissionais de ilustração):*
"...toda imagem, desenho ou foto, que serve para ilustrar algo, normalmente um texto, de forma a facilitar a sua compreensão. Foto? Sim, foto também é uma imagem, e consequentemente pode servir para ilustrar algo, portanto também é uma ilustração. Mas com o tempo, e para se evitar confusões, convencionou-se chamar „foto" de foto mesmo, e „ilustração" passou a designar o desenho, independentemente da técnica de acabamento. Assim, foto e ilustração servem mesmo para se acompanhar um texto ou servir de complemento de informação. É diferente de uma pintura ou de uma obra de arte, como há em galerias, em paredes e exposições, porque serve a um propósito, a uma solicitação, um cliente, ou para comunicar uma ideia ou conceito através de uma linguagem não-verbal. A diferença da obra de arte, ou fine arts, como alguns chamam, é que nas artes plásticas a obra não necessita de um propósito específico, é algo interpretativo, e muitos artistas realmente contam com a sensibilidade do espectador para que ele interprete como quiser. A comunicação é mais receptiva do que transmissiva. Na ilustração é o contrário, existe uma mensagem clara e definida, que precisa ser comunicada e recebida conforme o ilustrador a concebeu. Podem haver metáforas, comparações, sínteses, mensagens subliminares, e até um certo nível de mensagem cifrada, códigos de comportamento ou regionalismos, um „sotaque" entre aspas, mas o artista neste caso quer que o espectador entenda o que ele quis dizer. Mas o fato da ilustração ser feita sob encomenda não significa que não seja uma obra de arte, é apenas uma

outra forma de expressão dentro das artes plásticas. Algumas das mais belas obras de arte universal são, na verdade, ilustrações de livros. As gravuras de Gustave Doré são ilustrações para a Divina Comédia de Dante. Botticelli também havia feito ilustrações para o mesmo livro muitos anos antes, assim como William Blake e Salvador Dali, em versões mais recentes. Desde os pergaminhos egípcios, passando pelo Livro de Kells até as histórias em quadrinhos atuais feitas por Bill Sienkiewicz são exemplos de artes plásticas do mais alto nível. Toulouse Lautrec e Alphonse Mucha eram ilustradores, receberam encomendas, todas com briefing, e hoje tudo o que produziram estão entre as mais belas obras de arte. Portanto, a ilustração é uma forma de expressão artística que existe para comunicar, complementar textos e tornar a vida bem mais atraente.”

***Segundo o ilustrador editorial paulista Odilon Moraes*** *(prêmio de melhor livro infantil da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil – FNLIJ):*
“Para mim, a ilustração nasce de um processo muito delicado de desconstrução de um texto, que depois é reconstruído. Ou seja, no início há uma linguagem verbal, que está na sua frente como um movimento inaugural de um livro. A partir dessa leitura, o ilustrador vai contrapor a palavra a um outro universo, que é o desenho, que também narra, e que é posto na frente das palavras para criar uma terceira coisa: o livro ilustrado. Portanto, o texto do livro ilustrado não é nem a palavra, nem a imagem: são as duas coisas juntas. Em meu universo de trabalho, a ilustração é uma espécie de gênero literário, uma narrativa construída com palavra e com imagem. Por isso, talvez o ilustrador seja como um tradutor, porém um tradutor de duas linguagens diferentes. E essa relação começa quando ele compreende o modo de ver do escritor, a partir de onde este escreve, qual seu universo, para então propor um diálogo.”

## ÁREAS DE ATUAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO

As áreas de atuação do Ilustrador são diversas, do mesmo modo que são inúmeras as técnicas artísticas, artesanais ou digitais, utilizadas pelos ilustradores como ferramentas de trabalho.

**Mercado Editorial**
Livros de Literatura, Livros didáticos, Revistas Periódicas, Jornais Periódicos, Literatura Infanto-Juvenil, Art Books, Cartilhas educacionais, História em quadrinhos, Jogos de tabuleiro e publicações interativas; Na internet: Ebooks, Materiais didáticos online, Animações, jogos.

**Mercado Publicitário**
Ilustrações para campanhas, para produtos, criação de personagens, Lettering (Caligrafia e Tipografia artística), Storyboard, Shooting board, Animação, Concepts, Mapas, TV.

**Comércio, Produtos e Serviços**
Embalagem de produtos, concepts, ilustrações para PDV, estandes, banner, placas, etc; Criação de Personagens, Manuais e Cartilhas ilustradas.

**Técnicas/Especializadas**
Mapas, Concepts de produtos, Ilustrações médicas, Ilustrações botânicas, Manuais Técnicos, Cartilhas Técnicas e perspectivas ilustradas em geral.

**Games**
Concepts de personagens, cenários, interfaces; Ilustração para publicidade dos jogos, storyboard, pinup´s, Jogos de Tabuleiro, Cards.

# ANIMAÇÃO

Tadao Miaqui

Entende-se a Animação como a arte de se manipular a exposição de imagens sequencialmente conforme o tempo e se utilizar de uma infinidade de técnicas e materiais com o objetivo de provocar a ilusão do movimento.

## TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

**Animação Computadorizada**
Atualmente todas as produções se utilizam do computador em algum momento. Nela pode-se trabalhar outras diversas técnicas:

**Animação 2D**
Também conhecida como animação clássica. onde as imagens são desenhadas manualmente.

**Animação 3D**
Também chamada de CGI, onde as imagens são esculturas virtuais.

**Animação Stop-motion**
São imagens obtidas por fotografias de objetos, exemplos massa de modelar, dobraduras de papel, esculturas mecênicas, pessoas, etc.

**Animação em outros suportes**
Encontradas em flipbooks, neons, zootroscopios, etc.

# TATUAGEM

Rodrigo Ferreira do Amaral

Por definição a tatuagem é a arte de gravar na pele, por meio de agulha e pigmentos, desenhos e símbolos, traçados pelo artista dentro de sua poética ou decorrente do coletivo, passado por gerações, em uma tradição cultural. A sintonia e a entrega são singulares, artista e suporte se unificam na busca do desejo de expressão. A aceitação parte de ambos. Para o artista, a libertação da sua expressão, a entrega; o suporte, a aceitação da arte gravada em sua pele.

## ESTILOS DE TATUAGEM

**Old School/Tradicional**
Contorno grosso e poucas cores, no máximo quatro. O old school é tradicionalmente conhecido por seus desenhos de pin-ups, marinhas, águias. Podemos associar, a arte gráfica, ao estilo Naífe. É um estilo puro.

**New School**
As tatuagens New School são uma reedição do estilo old school para os anos 2000. Com elementos parecidos e com uma palheta de cores mais ampla. Os traços são mais fortes mais próximas do cartoon e da arte de rua.

**Geométrico**
Formas geométricas complexas, em que, desenhos normais são transformados em uma geometria. Boa referencia ao mesmo tempo desassociada, seriam o suprematismo gráfico e desenhado. O neoplasticismo também é uma referencia.

**Tons de cinza (Graywash)**
Feitas inteiras em tons de cinza.

**Aquarela Estilo**
Muito parecido com as pinturas feitas com tinta diluída em água.

**Pontilhismo**

Tattoos construídas com pontos, geralmente em preto e branco

**Fotorrealismo**
Tenta aproximar o desenho de uma foto.

**Biomecânico**
São desenhos que simulam partes do corpo feitas de peças de metal mecânicas integradas à anatomia humana.

**Tribal**
Baseada em desenhos corporais de tribos indígenas de vários continentes, com o foco principal nos norte americano e canadense.

**Maori**
É um estilo de tatuagem popular nas tribos neozelandesa de mesmo nome.

**Oriental**
Os desenhos com elementos da cultura oriental, peixes, gueixas, guerreiros da antiguidade, o mar, tigres, dragões e flores. Na maioria tem significados mais profundos ligados as filosofias e religiões.

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Nelson Cabral (Ser Cabral)

A Nona Arte, as historias em quadrinhos recebem essa nomenclatura, representam um vertedouro de caos em relação a padrões, formatos, tamanhos, periodicidade, igualdade entre títulos, que se intercalam em diferentes estilos tendo em comum a capacidade de agregar aspectos de outras formas de arte e distribuição em diversas mídias. Aliado à isso temos uma gênese compartilhada em quatro países tendo em comum, temas infantis só contribuindo para um reconhecimento tardio e ainda não suficiente para essa arte.

Na Suiça Rodolph Toppfer (1799-1846) desenhou em 1827 sua primeira história intitulada "Historie de Monsieur Viex Bois" influenciado por caricaturistas franceses e ngleses. Ele foi o primeiro a historias com imagens que juntas constituíam uma narrativa. Alemanha, 1865 temos Wilhelm Busch que com a história Max und Moritz se tornou tão famoso que elas foram publicadas no Brasil com o nome Juca e Chico. França, 1889, George Columbus, sob pseudônimo de Christopher, publicou de forma seriada suas histórias em imagens e continuou com várias outras publicações por anos. E no Brasil, o ilustrador paulistano Angelo Agostini publica em 30 janeiro de 1869 "Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem À Corte" oque é considerado a primeira história em quadrinhos brasileira tendo o seu nome vinculado ao Dia do Quadrinho Nacional e um importante prêmio nacional. Enfim, no ano de 17 de fevereiro de 1896, nos EUA, Richard Outcault publica o seu "Yellow Kid que tem como principal inovação a introdução de balões de linguagens.

A Gênese da Nona Arte se deu em cinco países com um parto de décadas e somente depois de aproximadamente 50 anos de seu nascimento teve sua paternidade requerida pelos EUA já nos anos 40. Houve tempos que poderíamos definir a Nona Arte, como arte gráfica sequencial pictográfica com textos em balões intercalada por espaços de tempo não necessariamente linear e diálogos em balões os quais narram um evento compreensível no transcorrer da mesma ou em sua sequência.

Porém essa definição já não basta. Atualmente esta definição seria insuficiente devido as novas mídias como a internet e os softwares específicos que dão características

únicas á estas HQs. Por ser muito dinâmica se mistura adicionando elementos de outras formas de arte e novas mídias obrigando assim uma constante revisão de sua definição.

Para termos uma utilidade pratica, visto que outras mídias e artes já são observadas legalmente, iremos restringir a definição o máximo possível objetivando valorizar, reconhecer e impulsionar a produção que se reconhece e se auto intitula como Nona Arte.

O formato de quadrado, os balões e até o papel já não são mais obrigatórios tendo muitos trabalhos em que nada disso existe, abolindo os balões, substituindo eles por símbolos, o papel não é necessário para uma Web Comic, e o formato padrão, que antes era um retângulo em pé na Web Comic é o retângulo deitado sendo que na HQ. APP a questão do formato é totalmente indiferente e abrangente. E em breve até mesmo o traço não será determinante. Com base em tudo isso notamos que a Nona Arte é dinâmica e que esta em constante processo de renovação Sendo necessário a observação frequente e atenta em qualquer definição sobre a Nona Arte!

***Assim sendo definiremos a Nona Arte como:***

"Narrativa gráfica entendível nela mesma ou em demais sequências em que suas imagens desenhadas não necessariamente em quadrados ou em papel tendo como constante uma sequência gráfica e textual que dá dinamismo e caracteriza em qual categoria ela se encontra. Assim como a ausência ou estilo de texto também é determinante quanto á categoria de obra sendo o texto e a parte gráfica dos mais diversos estilos e sempre incorporando características das outras artes e mídias de publicação se tornando hoje o equivalente aos contos mitológicos do de outros tempos ocupando um lugar importante na cultura mundial no tangente a disseminação, registro e produção cultural."

*Em relação as suas duas partes distintas, gráfica e textual:*

**Parte Gráfica**
*A parte gráfica abrange em:*
Enquadramento, luz e sombra, letramento, colorização, tipo do papel, no caos de uma web comic e das HQ APP a orientação da página, a passagem de uma para outra, como as imagens podem ser vista com zoom ou adulterando a luminosidade e se existe hiperlinks com vídeos, fotos, entrevistas ou demais informações adjacentes.

**Parte Textual**
*Quanto aos balões:*
Forma como se apresentam com o texto nele contido, sendo determinante características como possuir arestas redondas ou com ângulos retos, assim como linhas pontilhadas, grossas ou se dentro dele o texto esteja escrito em letra impressa ou de mão, ou ainda, se ao invés de texto tivermos símbolos gráficos.
No caso de web comics e HQ App podemos ter os balões suprimidos por uma locução ou "dublagem" ou até mesmo música.
Porém descrever as histórias em quadrinhos de forma tão técnica é limita-las por demais. Como Hegel já argumentou: "... as HQs, sendo estas de heróis ou não, são a nova mitologia que nossa sociedade atual adotou como no passado fez com outras."

## FORMATOS

**Gibis**
O formato mais comum de Historia em Quadrinhos. Ainda hoje são encontrados em bancas de jornais com facilidade. Esse formato é caracterizado por periodicidade

costumeiramente mensal, formato de 13,5 x 19 cm, colorido, de temática infantil ou juvenil, baratos e frágeis devido ao seu papel. Também pode ser encontrado no formato "comic book" pois muito deste público consome gibis versão "formatinho" de comics books.
Esse formato é muito dinâmico, sendo a publicação de almanaques, edições especiais, encontros de vários personagens que tem a sua própria HQ regular independente, surgimento e desaparecimento rápido de títulos e pouco longevidade em termos de décadas são comuns à essa categoria.

**Álbuns encadernados**
Com o surgimento e popularização do gênero "super-heroi" nos cinemas e uma melhora na economia brasileira, este formato enfim aportou no Brasil. Com acabamento gráfico bem detalhado, papel de qualidade, muito mais páginas que o costumeiro gibi e geralmente capa dura, estas HQs ganharam espaço nas livrarias concorrendo diretamente com os livros. Elas podem ser compilações de gibis anteriormente lançados, mais comun no Brasil ou historias fechadas em sí mesmas como é mais comun na Europa.
Sendo um produto mais oneronoso que os gibis ele não se encontra com facilidade em bancas de jornais, mas sim em Comic Shops, lojas especializdas em Hqs, e Livrarias.

**Graphic Novels**
Este formato é o responsável pela revitalização da HQ Norte-Americano (Comic Book) nos anos 80 influenciando totalmente os Comic Books e posteriormente em menor intensidade o mundo todo. Sua temática mais profunda, tirando um personagem ou mais de seu estilo tradicional, um refino gráfico maior, sendo comum o convite à autores não habituais, papel de luxo e tamanho.
O custo destas edições tendem a ser maior que o habitual "gibi", porém como não tem periodicidade mensal, sendo costumeiramente em três edições à seis edições.

**Quadrinhos em jornais, Tira, Tirinhas.**
As prmeiras publicações do que se tornariam Histórias em Quadrinhos e deles em sí, se deram nos jornais. Divulgando estes para o publico e posteriormente tendo as HQs como um forte incentivador à compra deles. As "tiras" são HQs curtas, geralmente de três a quatro quadros podendo ou não ter uma narrativa fechada neles ou em sequências publicadas no número sequinte do jornal. Esse formato já foi o mais utilizado para testar o público antes de se lançar um gibi em bancas.
Deve-se não confundir essa categoria com "Web Comics" que também trabalha muitas vezes com as mesmas caratecrísticas sendo que apenas se muda seu meio de publicação do jornal para a web.
Até hoje esse formato abrange praticamente todas as classes econômicas e o problema se dá na categorização, armazenamento, fragilidade do material e muito do que se publicou nesse formato não era republicado em nenhum outro formato, perdendo-se muito da história, oque felizmente hoje está mudando.

**Fanzines**
Os fanzines, a junção das palavras Fã e magazine, são as formas mais cruas de HQs. Essas HQs são geralmente produzidas em maquinas de xerox ou mimeógrafos apartir de um único original preto e branco com pouco refino gráfico e literário, sendo o seu foco o experimentalismo. Frequentemente é ligado à questões sindicais e os primeiros trabalhos de jovens artistas. Qualquer tentativa de classificar os fanzines não terá bom resultado visto sua natureza anárquica e multivariada de tema, forma, periodicidade, conteúdo onde praticamente todo tema é abordado sobe todas as formas. Embora

ainda existentes, depois da internet e seus web comics os fanzines entraram em declínio mas não em extinção.

**Web Comics**

Web comics, são um formato ideal para testes de tiras, gibis e outros pois possuem um custo barato e amplo alcance. Sendo publicadas na internet, cortando os custos de distribuição e a ampliando para todo o planeta, muitas vezes o autor se auto publica também cortando os custos com uma editora.
Por não se limitar ao físico esse formato de HQ pode agregar em sí, sons ao invés das onomatopeias, falas ao invés de balões e "linkar" vídeos de extras ou de entrevistas diversas.
Desnecessário argumentar sobre o enorme potencial educativo.
Esse formato dinâmico vem ganhando cada vez mais espaço sendo que até mesmo edições físicas à cada dia, optam mais por terem sua versão web.

**HQ APP**

Um formato de HQ que cresce muito, pois o publico, dono de celulares e demais aparelhos similares com grande potencial educacional e de relacionamento com diversas outras formas de arte. Os primeiros experimentos nesse estilo teve surgimento com o advento da popularização do CD Room e posteriormente com o DVD. Ele constituiu uma alternativa ao HQ normal ao introduzir som, vídeo ou links para internet.
Em alguns filmes, os extras são uma HQ APP. O usuário ao passar o mouse em determinados pontos, é lhe ofertado a oportunidade de clicar e obter informações extras como vídeos de como foi construído aquele carro, uma depoimento do diretor sobre a cena, etc.
Nada disso seria possível em outra vertente de HQ que não essa ou a Web Comic.
No caso de CD-Rooms houve "edições" em que cada cena do equivalente à uma página era mostrado após um clique, preservando ao máximo o suspense e tensão pelo evento seguinte e o balão de diálogo, poderia vir com som dublando uma voz ou emulando uma explosão.
Infelizmente esse modelo ainda não adentrou as instituições de ensino, que perdem a oportunidade de ter uma HQ com conteúdo em vídeo, entrevistas com pessoas que moram no local, matérias de jornais e toda informação possível de uma determinada época estudada, onde elas interagem de forma direta.

**Sobre as diferenças culturais**

Acredito que os quadrinhos Asiáticos, conhecidos como Mangás, os Italianos conhecidos como Fumetti e tantos outros produzidos em seus países tenham suas características próprias elas não chegam a gerar uma necessidade de outra classificação tão aparte. Até porque se optarmos por classificar a Nona Arte com base na cultura de cada país teríamos um trabalho imenso e pouco eficaz!
Como já foi afirmado várias vezes em diversas formas a Nona Arte é vasta e voraz por incorporar conteúdos e características de outras mídias, artes e sempre se adapta a diferentes culturas e tecnologias tornado sua observação estudo e constate debate imprescindível para a entendermos em suas múltiplas e mutantes faces.

## ÁREAS DE ATUAÇÃO DA HQ

**Mercado Editorial**

Abrange as editoras, as gráficas, distribuição, pontos de venda, por vezes tradutores e profissionais do comércio exterior.

**Mercado Publicitário**

Revista direcionadas para a venda ou divulgação de um produto específico.

**Comércio de Produtos**
Produtos derivados e personalizados diretamente de HQs. São exepmplos dete tipo, o comércio de canecas, maquetes, brinquedos para crianças como carrinhos, bichos de pelúcia, etc.

**Adaptações de HQs para peças teatrais e de teatro para HQs**
Diretores, atores, figurinistas e todas os profissionais relacionados à uma peça teatral, assim como locação de um Teatro.

**Adaptações para Video-Games**
Esta lista é imensa visto que alguns jogos possuem equipes com mais de cem profissionais distintos trabalhando neles, além da sua distribuição e propaganda. Resumidamente, seriam estúdios de criação, a Publicadora (Publisher) e equipe de Marketing.

**Adaptações de Livros**
Livros criados sobre versões adaptadas de obras de HQs e seu inverso. Tendo roteirista, editor, desenhista, letristas, colorista, tradutor, agente, diagramador, equipe publicitária e outros envolvidos.

**Material Paradidático**
Um campo ainda pouco explorado no Brasil que necessita de profissionais habilitados para a classificação e seleção de material à ser disponibilizado, distribuição no caso de material impresso, técnicos de manutenção e instalação no caso de Web Comics ou APP HQ, tradutores, historiadores, filósofos, sociólogos, pedagogos, toda uma equipe que represente cada uma das matérias abordadas .
Ressaltando que esta pode estar em qualquer uma das classificações já mencionadas antes ou em uma futura, devido a dinâmica da Nona Arte ser muito ativa e sendo o foco os jovens, as inovações são muito bem vindas.

**Adaptações para Música**
Músicas criadas com inspiração em personagens ou o universo que elas representam. A lista compreende músicos, compositores, gravadora e outros.

**Esculturas**
Esculturas de personagens ou o universo que elas representam podendo ser feitas nos mais variados formatos, tamanhos e materiais.

**Moda**
Alfaiates, costureiras, designers de Moda, pontos de vendas, e afins se encontram nessa categoria que tanto produz roupas comuns do dia a dia com temas, estampas e outros sobre HQs e também temos os que confeccionam os seus uniformes de super-heróis para exibição em eventos, os hoje muito conhecidos cosplayers. Também temos roupas "normais" com ilustradas com cenas clássicas ou inspiradas em HQs.

**Internet**
Web Designer e demais profissionais que mantenham um site.

# CARICATURA

Luiz Henrique Silva (Jyudah)

Caricatura é um desenho de uma personagem da vida real, tal como políticos e artistas. Porém, a caricatura enfatiza e exagera as características da pessoa de uma forma humorística, assim como em algumas circunstâncias acentua gestos, vícios e hábitos particulares em cada indivíduo. Ser caricato é ser objeto de comicidade, ironia ou ter algo peculiar na face ou no corpo, levados ao exagero, à sátira jocosa ou como crítica de costumes.

Historicamente a palavra caricatura vem do italiano caricare (carregar, no sentido de exagerar, aumentar algo em proporção). A caricatura é a "mãe" do expressionismo, onde o artista desvenda as impressões que a índole e a alma deixaram na face da pessoa.

A distorção e o uso de poucos traços são comuns na caricatura. Diz-se que uma boa caricatura pode ainda captar aspectos da personalidade de uma pessoa através do jogo com as formas. É comum sua utilização nas sátiras políticas; às vezes, esse termo pode ainda ser usado como sinônimo de grotesco (a imaginação do artista é priorizada em relação aos aspectos naturais) ou burlesco.

## CARTUM

Luiz Henrique Silva (Jyudah)

Um cartoon, cartune ou cartum é um desenho humorístico acompanhado ou não de legenda, de caráter extremamente crítico retratando de uma forma bastante sintetizada algo que envolve o dia-a-dia de uma sociedade

O termo é de origem britânica, e foi pela primeira vez utilizado neste contexto na década de 1840, quando a revista Punch publicou uma série de charges que parodiavam estudos para os frescos do Palácio de Westminster, adaptados para satirizar acontecimentos da política contemporânea. O significado original da palavra cartoon é mesmo "estudo" ou "esboço", e é muito utilizada nas artes plásticas.

Este tipo de desenho é ainda considerado uma forma de comédia e mantém o seu espaço na imprensa escrita atual.

Na imprensa escrita moderna, o cartoon aparece como uma obra de arte, geralmente com intenção de humor. Esse costume data de 1843, quando a Revista Punch utilizou o termo em desenhos satíricos em suas páginas, para designar quadros de John Leech.

## CHARGE

Luiz Henrique Silva (Jyudah)

Charge é um estilo de ilustração que tem por finalidade satirizar, por meio de uma caricatura, relatar algum acontecimento atual com um ou mais personagens envolvidos.
A palavra é de origem francesa e significa carga, ou seja, exagera traços do caráter de alguém ou de algo para torná-lo burlesco.

Muito utilizadas em críticas políticas no Brasil. Apesar de ser confundido com cartoon (ou cartum), que é uma palavra de origem inglesa, ao contrário da charge, que sempre é uma crítica contundente ligada a temporalidade, o cartoon retrata situações mais corriqueiras do dia-a-dia da sociedade.

Mais do que um simples desenho, a charge é uma crítica político-social onde o artista expressa graficamente sua visão sobre determinadas situações cotidianas através do humor e da sátira. Para entender uma charge, não é preciso ser necessariamente uma pessoa culta, basta estar ao par do que acontece ao seu redor. A charge pode ter um alcance maior do que um editorial, por exemplo, por isso a charge, como desenho crítico, é temida pelas pessoas com poder. Por isso que quando se estabelece censura em algum país, a charge pode ser o primeiro alvo dos censores.

O termo charge vem do francês charger que significa carga, exagero ou, até mesmo ataque violento (carga de cavalaria). Isto significa aqui uma representação pictográfica

de caráter, como diz no primeiro parágrafo, burlesco e de caricaturas.

É um cartum que satiriza um certo fato, como ideia, acontecimento, situação ou pessoa, envolvendo principalmente casos de caráter político que seja de conhecimento do público.

As charges foram criadas no princípio do século XIX (dezenove), por pessoas opostas a governos ou críticos políticos que queriam se expressar de forma jamais apresentada, inusitada. Foram reprimidos por governos (principalmente impérios), porém ganharam grande popularidade com a população, fato que acarretou sua existência até os tempos de hoje.

**O discurso Chargístico**

As charges recorrem a variadas estratégias de discurso para produzir os efeitos cômicos e reflexivos a que se propõem. Na maioria dos casos, apenas algumas técnicas são empregadas em uma mesma produção, mas certos elementos mostram-se frequentes ou mesmo essenciais e, por vezes, aparecem juntos.

**Linguagem Visual**

O elemento visual é característica presente em toda e qualquer charge. As codificações visuais proporcionam maior compreensão da crítica que o chargista pretende passar. É claro que, na maioria das vezes, às imagens se alia a linguagem verbal para enriquecer o discurso elaborado.

**O Exagero**

Grande parte das charges trabalham com a questão do exagero. Exagerando, o chargista consegue dar ênfase maior ao que está tentando dizer ao evidenciar aspectos marcantes do que a obra se propõe a retratar. São distorções que distanciam o desenho da realidade, mas aproximam-no da verdade. Ao mesmo tempo, os exageros são responsáveis por enaltecer o caráter cômico das charges e provocar o riso dos leitores.

**O Ridículo**

O homem ri do ridículo humano, daquilo que foge à normalidade das ações dos homens, ao cotidiano. As charges procuram expor figuras públicas a situações ridículas ou a mostrar de forma não convencional temas normalmente tratados com maior seriedade, suscitando assim o riso.

**Ruptura Discursiva**

Um final inesperado é um fator muito usado em charges para provocar o efeito de comicidade. Trata-se de uma ruptura do discurso construído. O riso está associado a essa súbita quebra de lógica que surpreende o leitor. A surpresa é um fator imprescindível nesse caso, e uma virtude do bom chargista é saber escondê-la sutilmente do leitor para revelá-la somente no momento certo

**Polifonia**

Vemos em várias charges enunciadores diferentes, cujos discursos dialogam para produzir o sentido que o autor pretende passar aos leitores. Essa polifonia pode ser aplicada de variadas maneiras: dois personagens; um personagem e um texto explicativo que contextualize a situação; etc.

**Intertextualidade**

Uma charge nunca será autoexplicativa. O discurso chargístico - como todos os discursos - está associado a outros discursos, uma rede de acontecimentos que o contextualizam com determinada situação da sociedade. Muitas charges dialogam com notícias e editoriais do próprio jornal em que foram publicadas. Essa inter discursividade é utilizada pelo chargista geralmente de forma implícita, o que exige do leitor um conheci

mento prévio dos discursos correntes para que possa entender a charge.

# RETRATO FALADO

Luiz Henrique Silva (Jyudah)

Retrato falado é a representação de uma pessoa por meio de uma imagem, segundo a abstrata descrição de seus aspectos físicos gerais, específicos e características distintivas. O principal objetivo de um retrato falado é auxiliar uma investigação policial, diminuindo o universo de suspeitos e apresentando um rosto com características semelhantes às do suspeito procurado.

Diversos métodos foram desenvolvidos para auxiliar a reconstrução da imagem de agressores ou autores de delitos graves, Inicialmente utilizava-se somente a recriação artística, executada por experts treinados em desenho de modelo vivo e/ou retrato o desenho artístico. Posteriormente desenvolveram-se técnicas e estratégias de identificação a partir de catálogos ou bancos de imagens dos diversos componente da face e corpo humano a partir das distintas concepções de raça e biotipologia humana.

Entre os catálogos de combinação de caracteres destacam-se o "PhotoFit" de procedência inglesa e o "Smith & Wesson "s" Identi-Kit" e PortraitPad utilizados no EUA. Atualmente vem se desenvolvendo diversos softwares com essa finalidade a exemplo o SketchCop FACETTE Face Design System Software, "Identi-Kit 2000", FACES, E-FIT e PortraitPad também de procedência dos EUA. No Brasil a imprensa tem divulgado o desenvolvimento de um software com bastantes recursos o programa Horus da Polícia Federal.

# GAMES

Mônia Nakagawa

O Game, ou Jogo Eletrônico, é uma atividade de entretenimento computadorizada, de diversão e/ou recreativa e até profissional, geralmente submetida a regras que determinam quem vence e quem perde, pode ser individual ou coletiva.

## ÁREAS DE ATUAÇÃO DOS GAMES

**Game Designer**
Planeja o corpo do jogo, a narrativa, level design, mecânica do jogo

**Artista Gráfico**
Responsável pela ilustração 2D e 3D, animação e design de interface;

**Músico Digital**
Desenvolve a sonorização do jogo, os efeitos sonoros e musicais;

**Programador de Jogos Digitais**
Responsável pelo funcionamento do jogo, através da elaboração de comandos e ações que compõe o jogo.

CAPÍTULO III

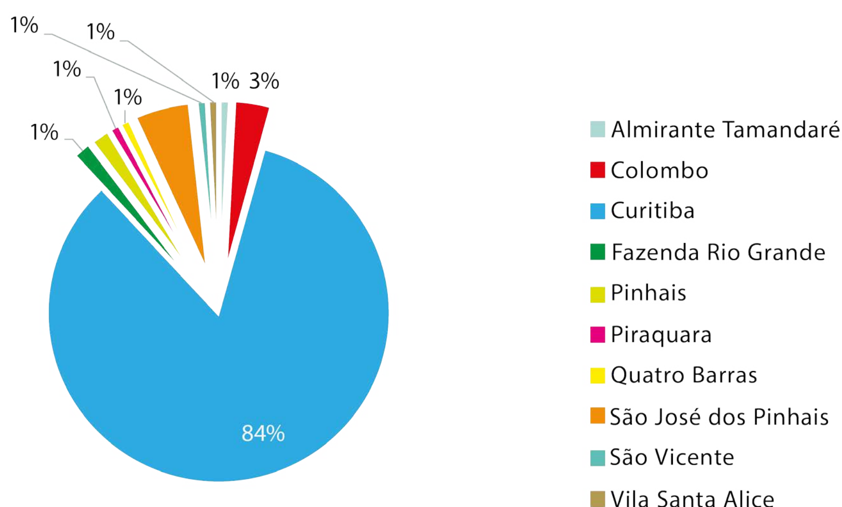
# DIAGNÓSTICO



# DIAGNÓSTICO

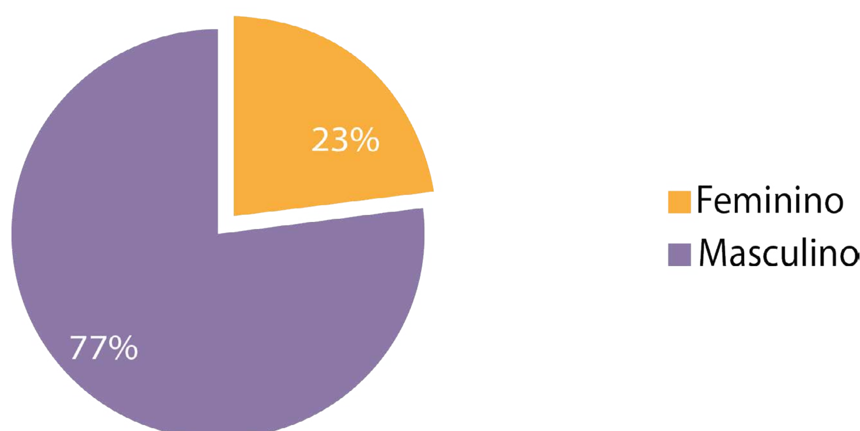
## DISTRIBUIÇÃO POR MUNICÍPIO

A grande maioria dos profissionais do setorial de Ilustração identificada encontra-se na capital do estado, Curitiba, seguido de São José dos Pinhais e Colombo. A distribuição da

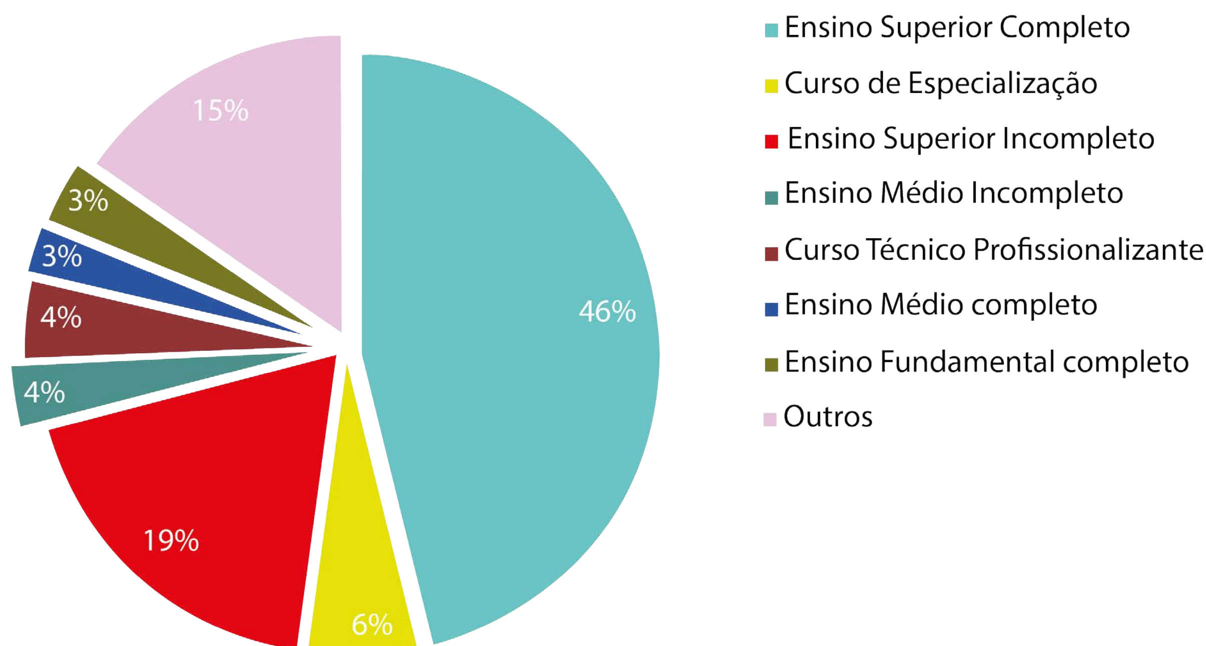



## GÊNERO

Em se tratando de gênero, a predominância se concentra no Masculino, com ¾ dos profissionais de Ilustração.



Embora não existindo um curso de graduação específico de Ilustração, a grande maioria




Na relação de gênero, a formação ficou distribuida da sequinte maneira:

## Mulheres

- 70% - Tem curso superior completo
- 15% - Superior incompleto
- 15% - Ensino fundamental completo, técnico ou curso de longa duração

**Distribuição dos cursos de formação:**

- 40% - Artes plásticas
- 35% - Design
- 5% - Curso rápido de ilustração
- 10% - Publicidade e propaganda
- 10% - não possui formação

**Distribuição por Estado:**

- 65% em alguma instituição do Paraná
- 35% formação em outro estado

## Homens

- 47% - Superior completo
- 18%- Superior Incompleto
- 4% - Pós-graduação ou Mestrado
- 9% - Técnico ou outro
- 5% - Ensino Médio Completo
- 5% - Ensino Médio Incompleto
- 3% - Ensino Fundamental Completo
- 9% - Não responderam

**Distribuição dos cursos de formação:**

- 29% - Artes Plásticas/Visuais
- 38% - Design
- 3% - Publicidade e Propaganda
- 20% - Não possui formação específica
- 9% - Não quiseram responder

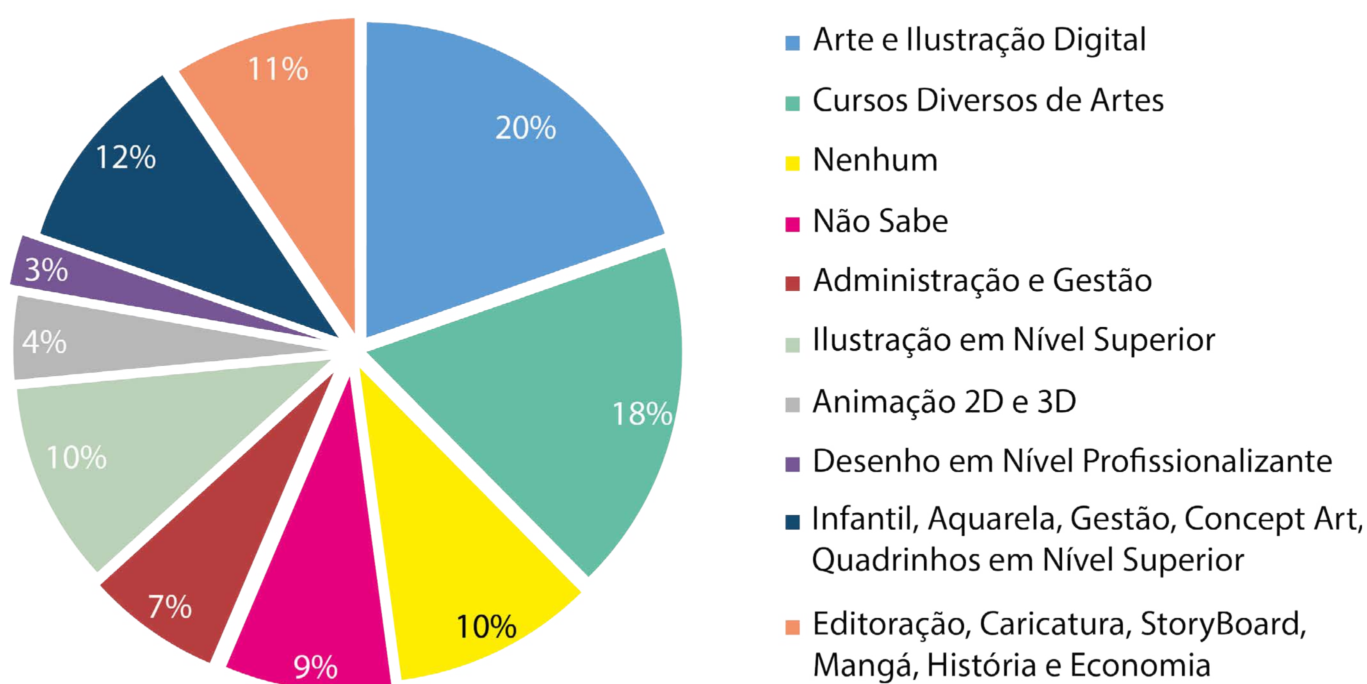
**Distribuição por Estado:**

- 48% - Estudaram no Paraná
- 6 % - Estudaram Fora
- 24% - Indefinido (informaram o curso, mas não a instituição)
- 22% - Não responderam

## NECESSIDADES DA FORMAÇÃO.

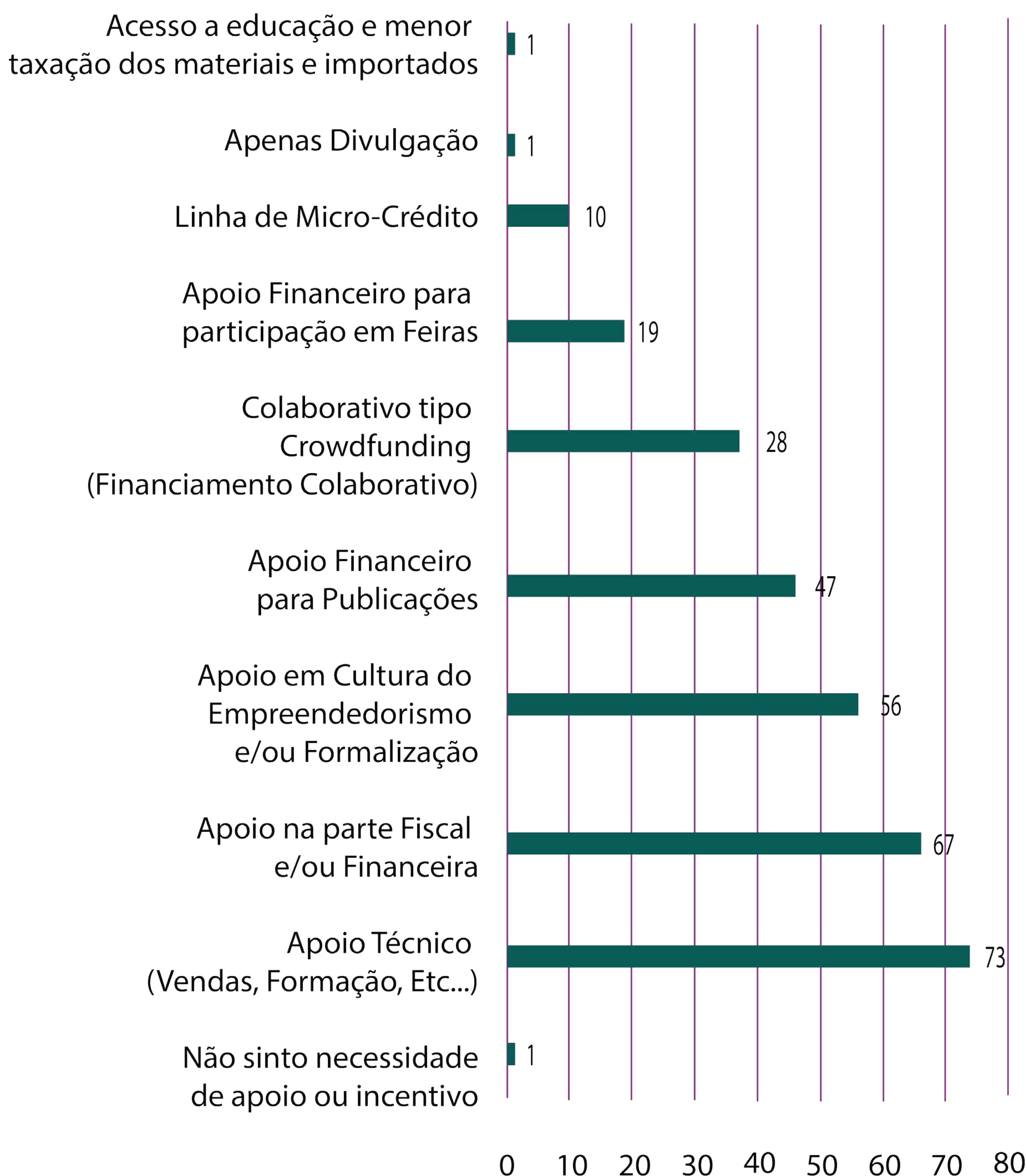
Como o setorial de ilustração não tem nenhuma regulamentação profissional, esse aspecto se reflete também na formação. Quando perguntado sobre quais tipos de curso de formação ou aprimoramento faltam no mercado, as respostas foram muito esparsas, ficando

## Que Tipos de Cursos de Formação e Aprimoramento da Profissão faltam no Mercado, na sua opinião?

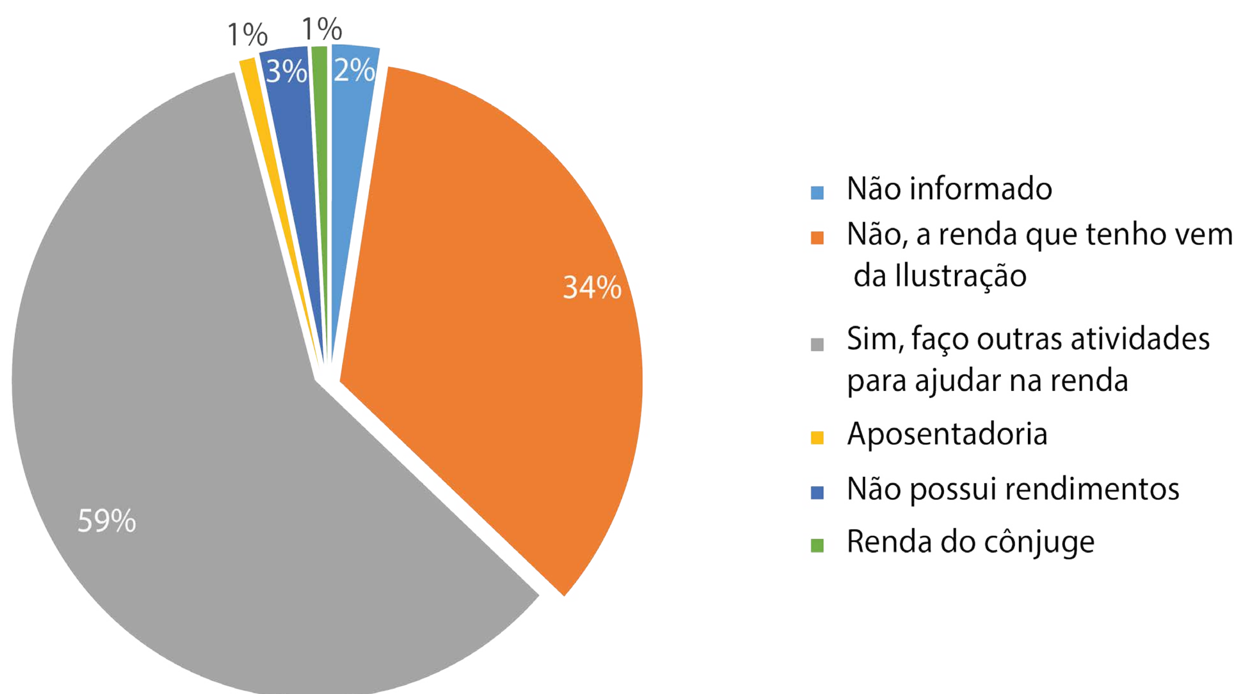


## BUSCA DE APOIO/INCENTIVO

Perguntando sobre a busca de apoios ou incentivos, as três principais necessidades são relacionadas à instrução administrativas, seguidos por apoios financeiros.



Quando perguntado se a Ilustração era a única fonte de renda, a maioria disse que não. A segunda porção afirma que a renda vem exclusivamente das atividades de Ilustração.




Na relação de gênero, a renda ficou distribuída da seguinte maneira:

### Mulheres

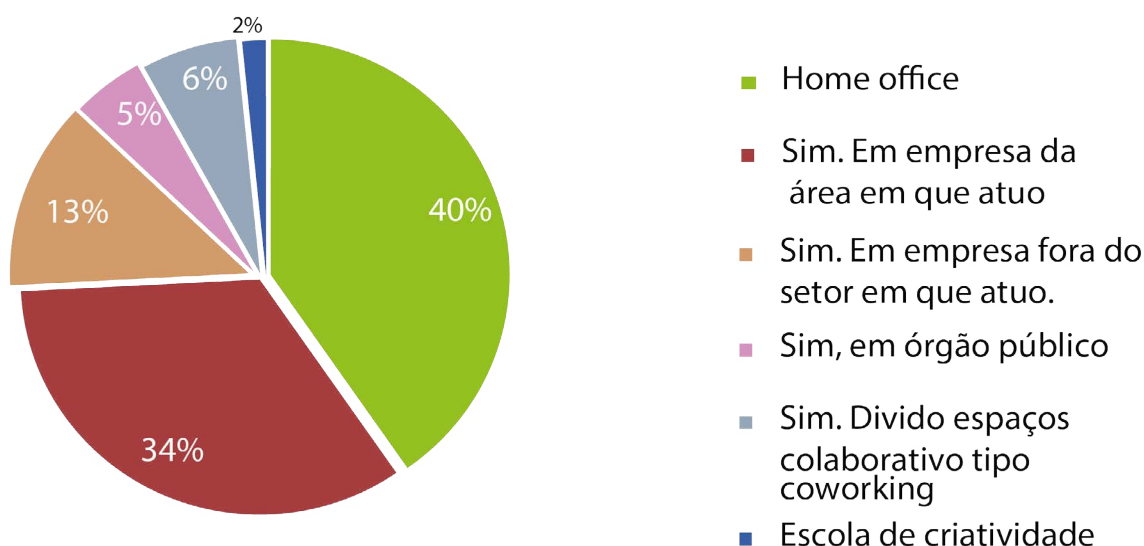
- 80% - Renda exclusiva da Ilustração
- 20% - Renda não vem da Ilustração

### Homens

- 32% - Renda Exclusiva da Ilustração
- 55%- Renda de outra atividade
- 13% - não responderam

Sobre a empregabilidade, foi perguntado quantos trabalham em escritório/estúdio na área de ilustração e a maioria respondeu que trabalha em Home Office, seguidos de empresas

## No Caso de não possuir Empresa, você trabalha em alguma Empresa/Estúdio/Escritório?




Na relação de gênero, a empregabilidade ficou distribuída da seguinte maneira:

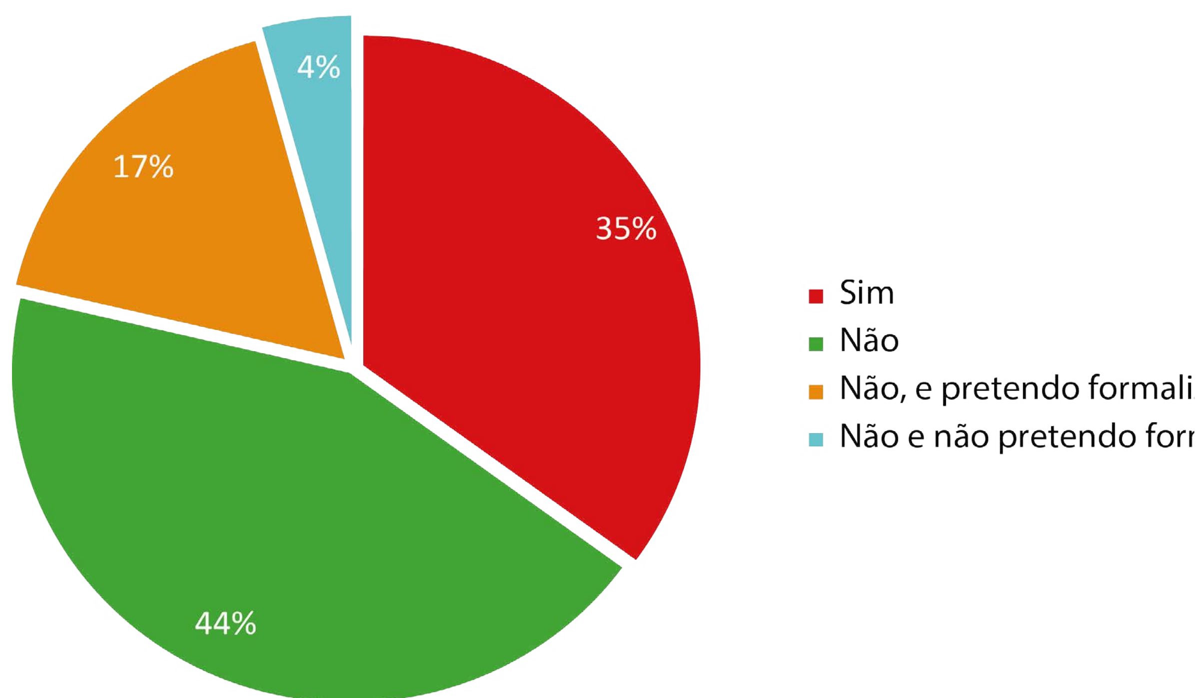
### Mulheres

- 60% - Se consideram Ilustradoras
- 35% - Se consideram Designer Gráfico
- 5% - Se consideram Quadrinista

### Homens

- 49% - Se consideram Ilustradores
- 29%- Se consideram Designer Gráfico
- 12% - Se consideram Quadrinista
- 10% - Se consideram Animador
- 1% - Se consideram Polivalente

Sobre a relação de quantos Ilustradores possuem empresa formalizada, a maioria apresentou que não. Os que possuem empresa formalizada são o segundo maior grupo.




Na relação de gênero, a formalidade ficou distribuída da seguinte maneira:

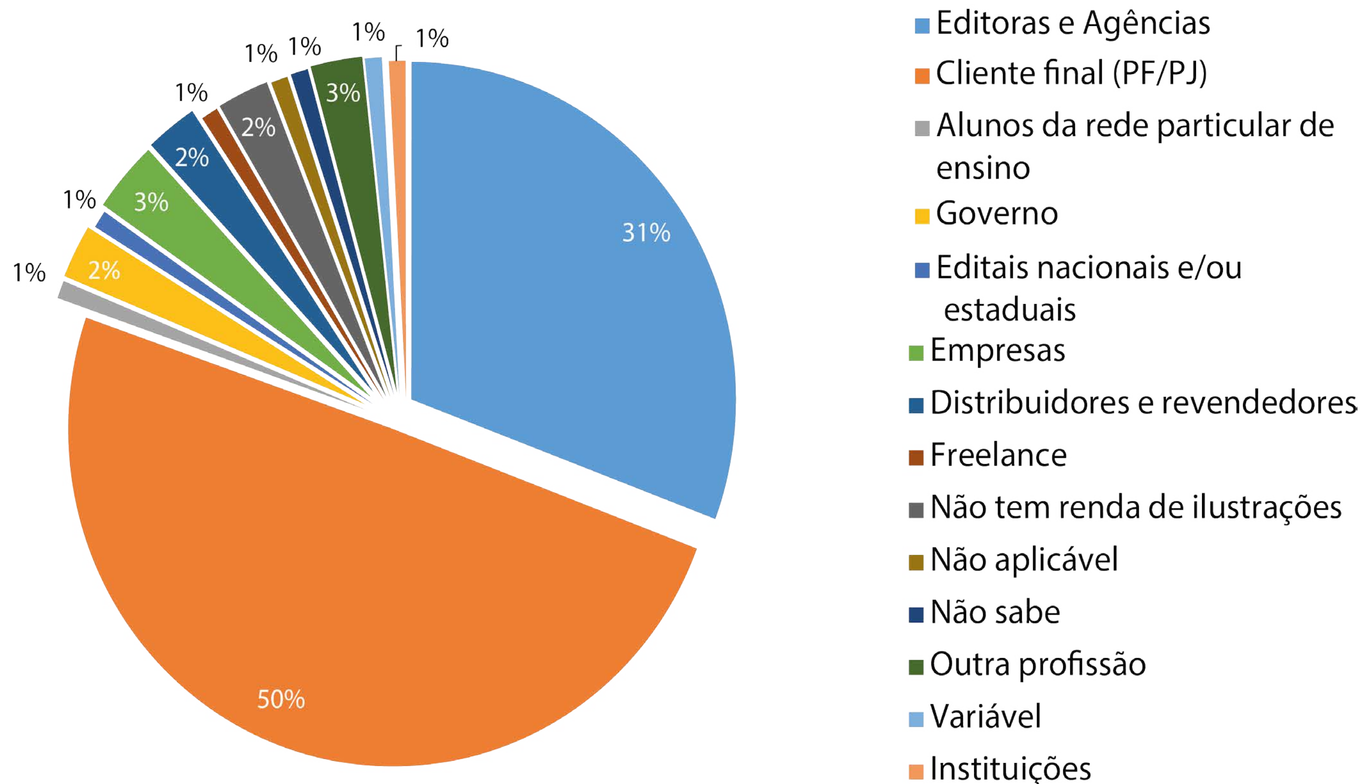
## Mulheres

- 25% - Possuem empresa formalizada
- 60% - Não possuem e não pretendem formalizar
- 5% - Pretendem formalizar empresa

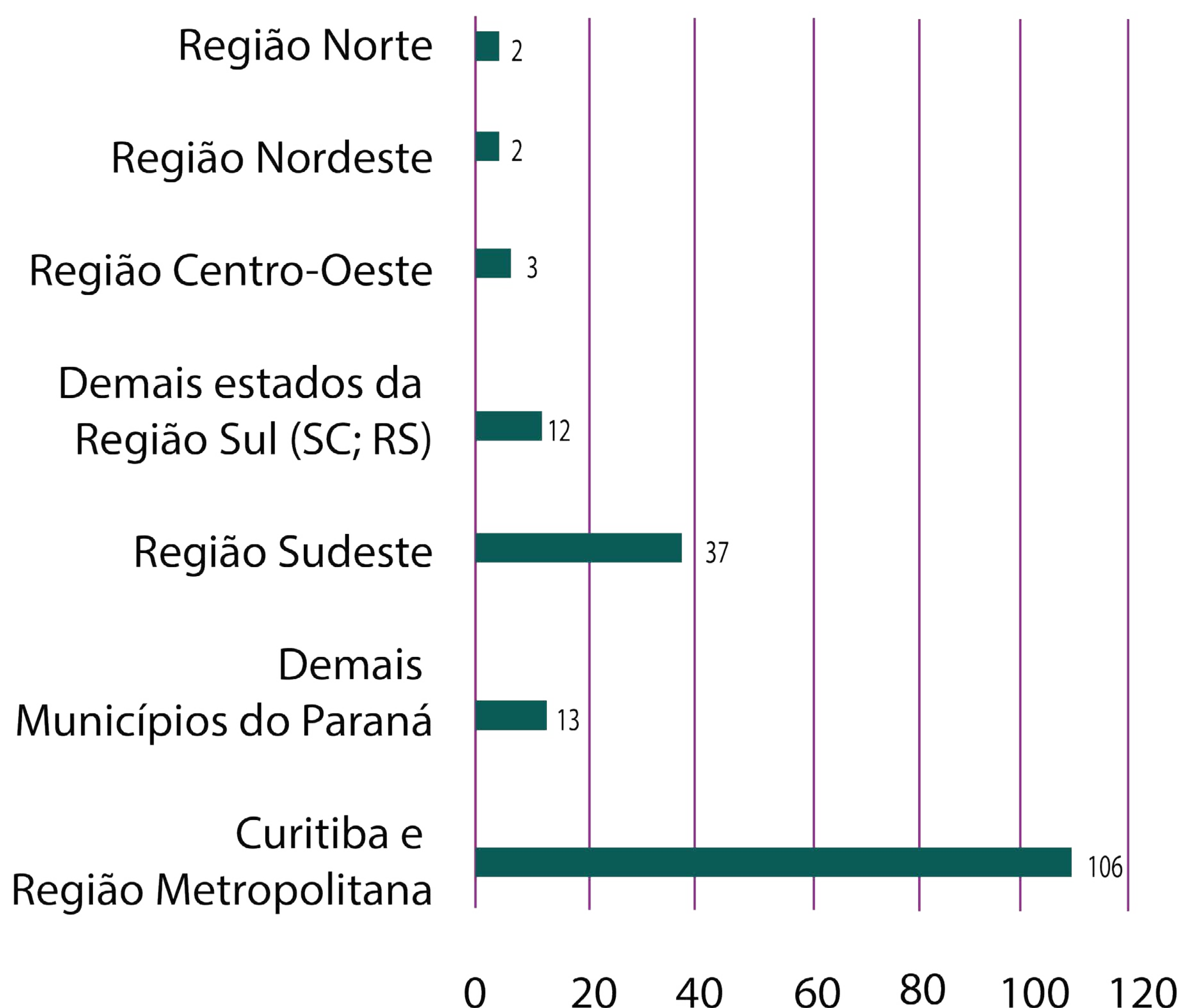
## Homens

- 37% - Possuem empresa formalizada
- 38% - Não possuem e não pretendem formalizar
- 15% - Pretendem formalizar
- 10% - Não responderam

No que tange ao mercado de Ilustração, foi perguntado qual que era principal fonte de

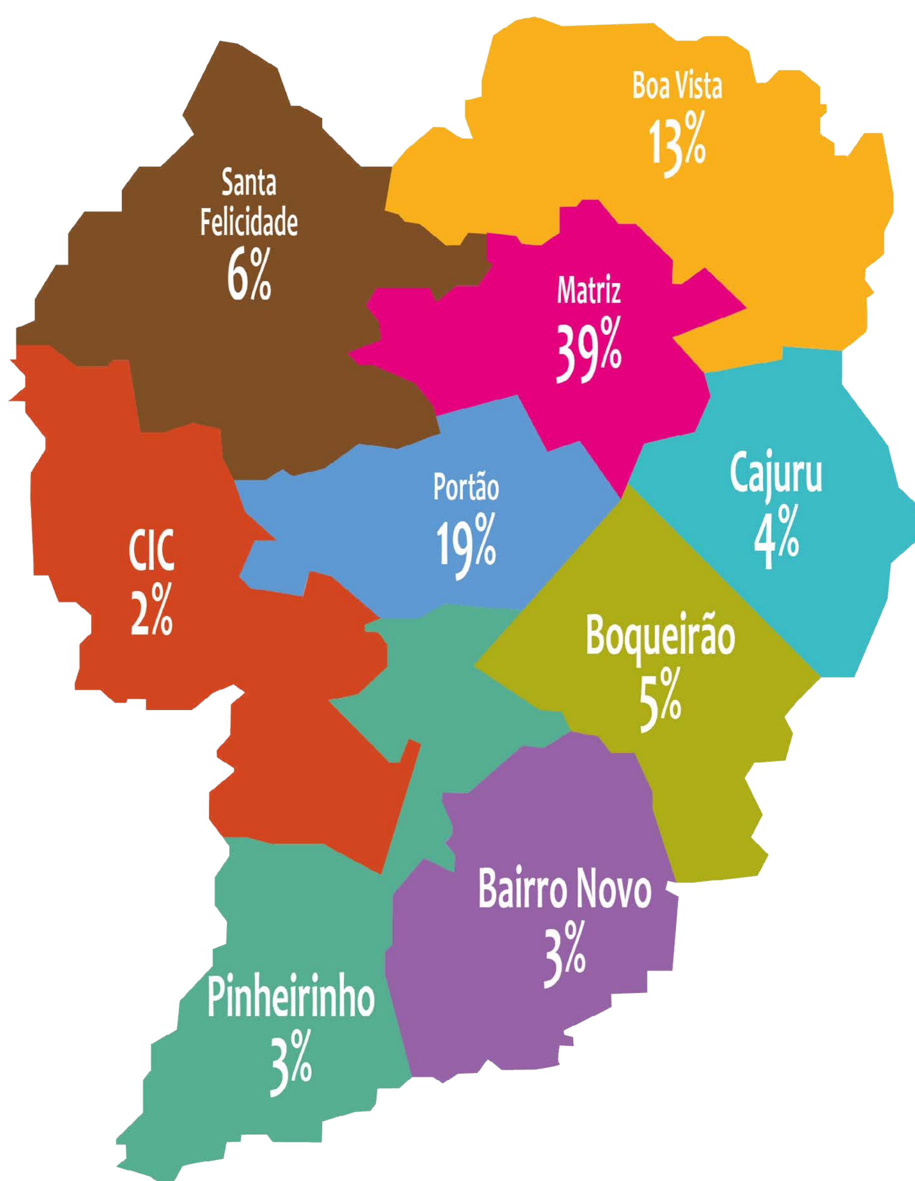


Sobre a localização dos principais clientes no Brasil, Curitiba e RMC lideram com larga vantagem, seguidas pela região Sudeste, localização das maiores editoras e agencias de

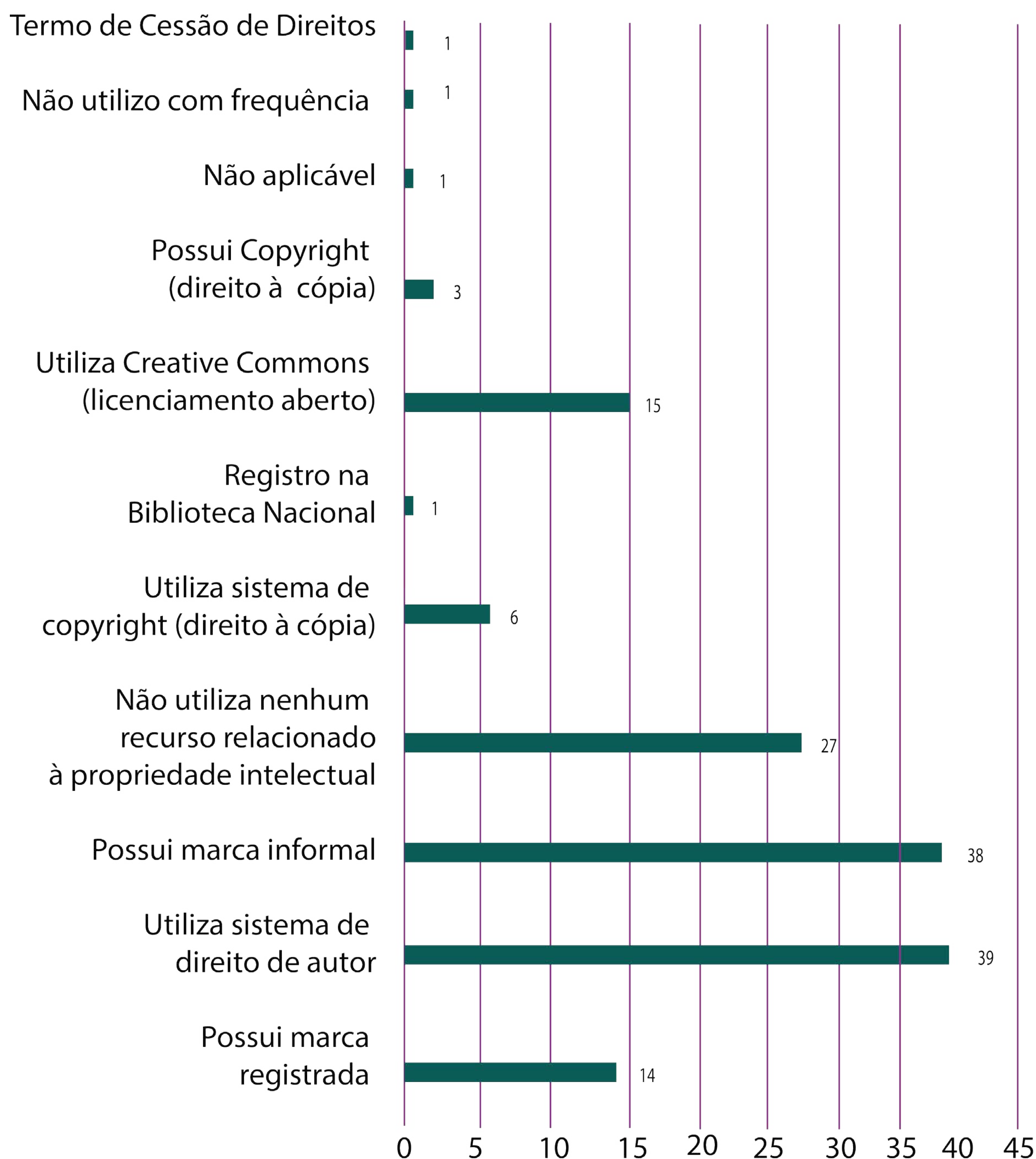


A distribuição por regional dos ilustradores identificados na pesquisa se dá da seguinte

# DISTRIBUIÇAO POR REGIONAL

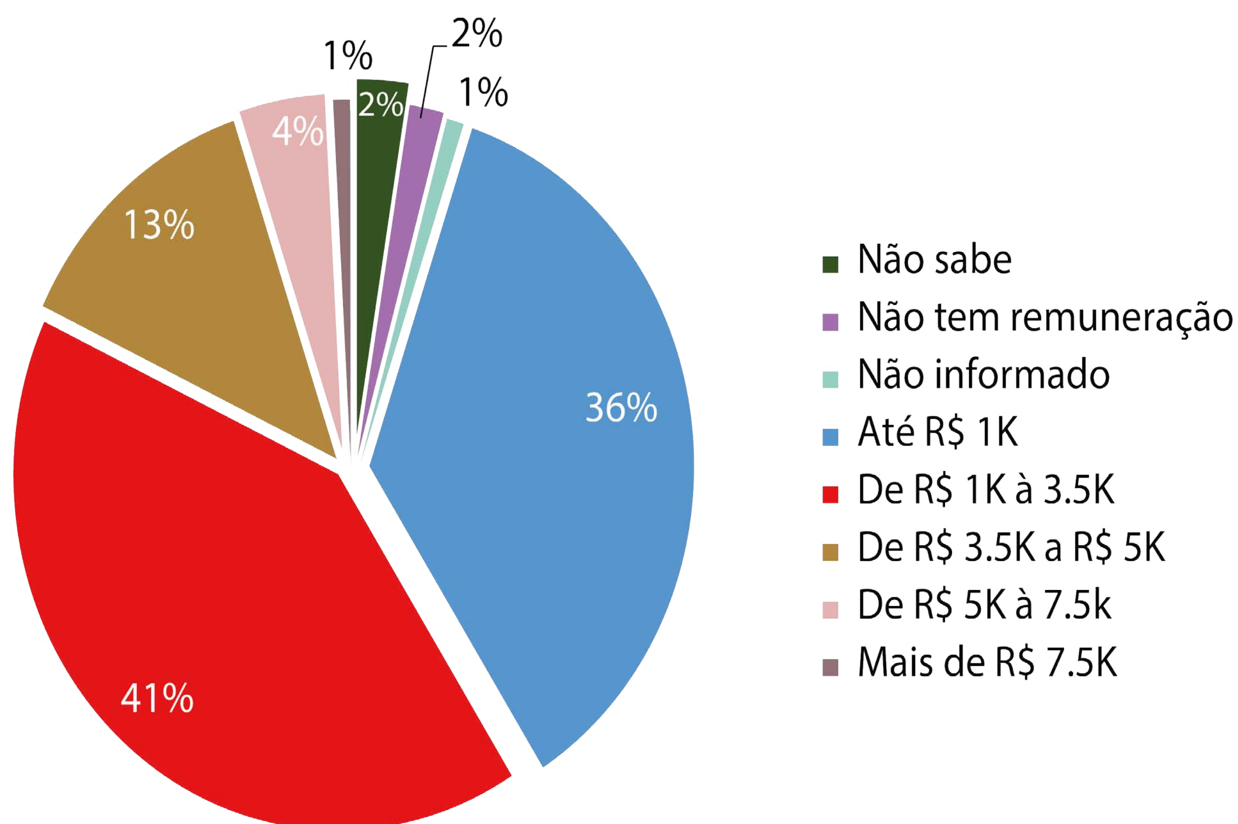


Perguntado sobre como se dá a relação com a Propriedade, a ordem ficou da seguinte maneira:



Este gráfico apresenta a média de remuneração da atividade no município.

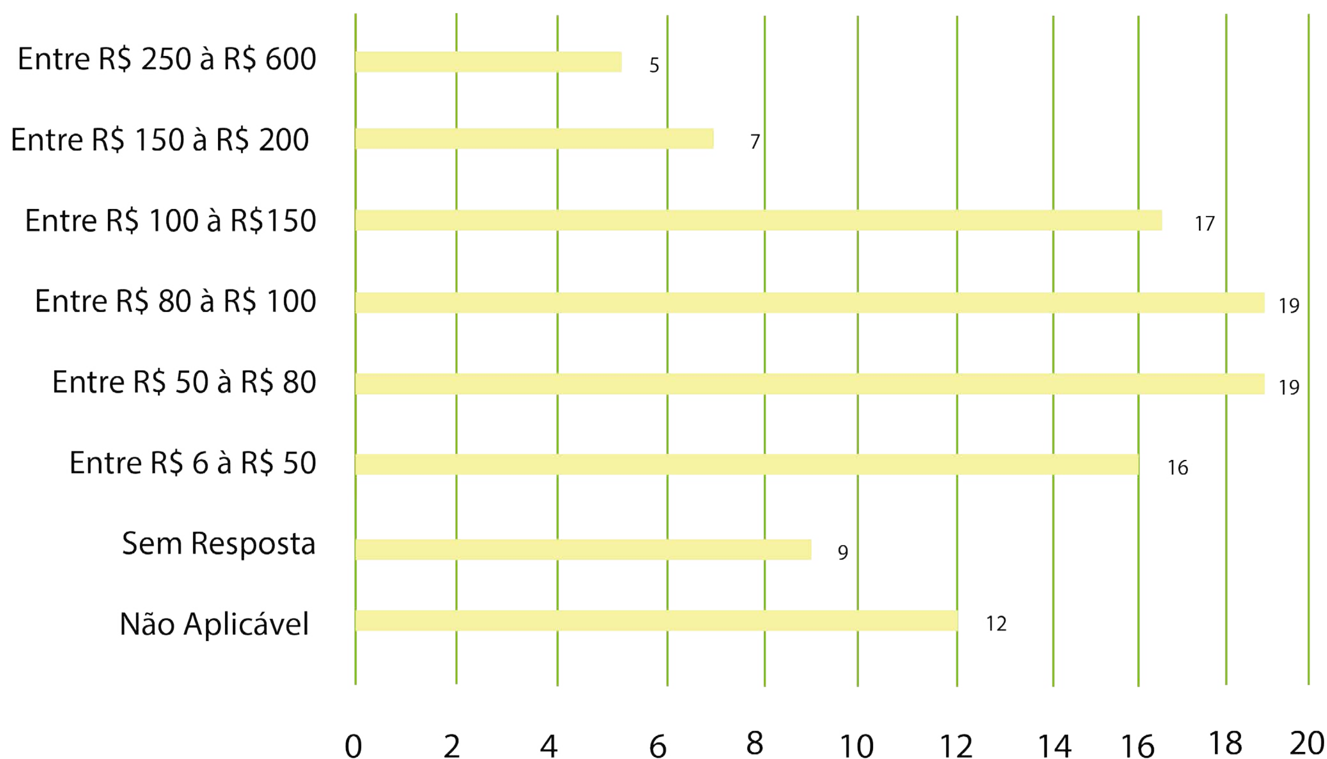
## Qual a Remuneração Média Mensal da sua Atividade?



## HORA DE TRABALHO

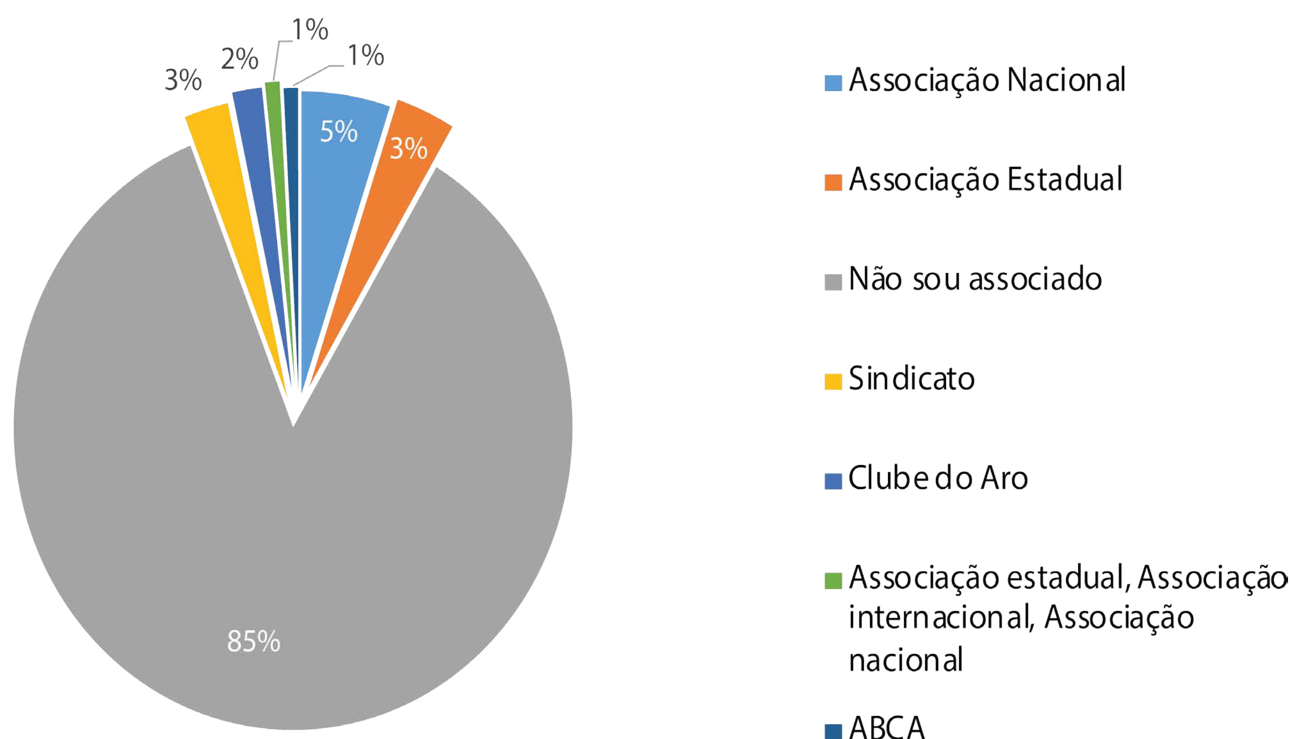
Valores desejados referente à hora de trabalho:

# Na sua Opinião, quanto deve valer a Hora de Trabalho do Ilustrador?



A profissão não possui um órgão regulamentador. Embora existam várias associações espalhadas pelo Brasil, a quase absoluta maioria não tem vínculos ou filiação com elas. Outro fator à se considerar é a de que as associações existentes não tem suas sedes no município.
A organização se dá de maneira informal, sejam por grupos de debates virtual, coletivos artísticos ou de maneira mais orgânica, como no caso dos encontros de Ilustradores e bate-papos. Isso se traduz que mesmo sem intervenção do Estado ou de entidades, os ilustradores, dentro de suas capacidades, conseguem se organizar, ainda que de maneira in-

## Você é Filiado à alguma Organização de Representatividade de sua Profissão?

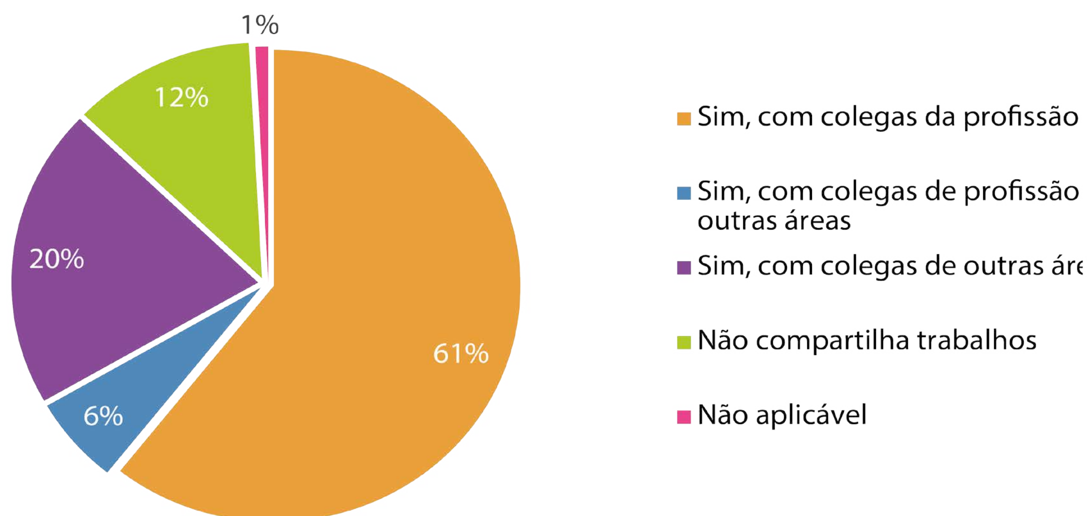


## RELAÇÃO ENTRE OS PROFISSIONAIS



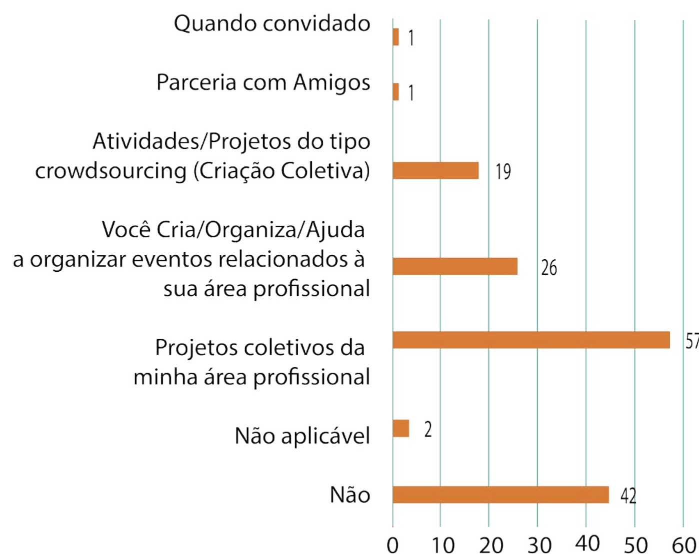
Sobre a relação entre os profissionais, a Ilustração no geral é uma profissão cuja coopera-

# Você compartilha, indica ou faz Co-Criação com Colegas de Profissão ou de Outras Áreas de Atuação?

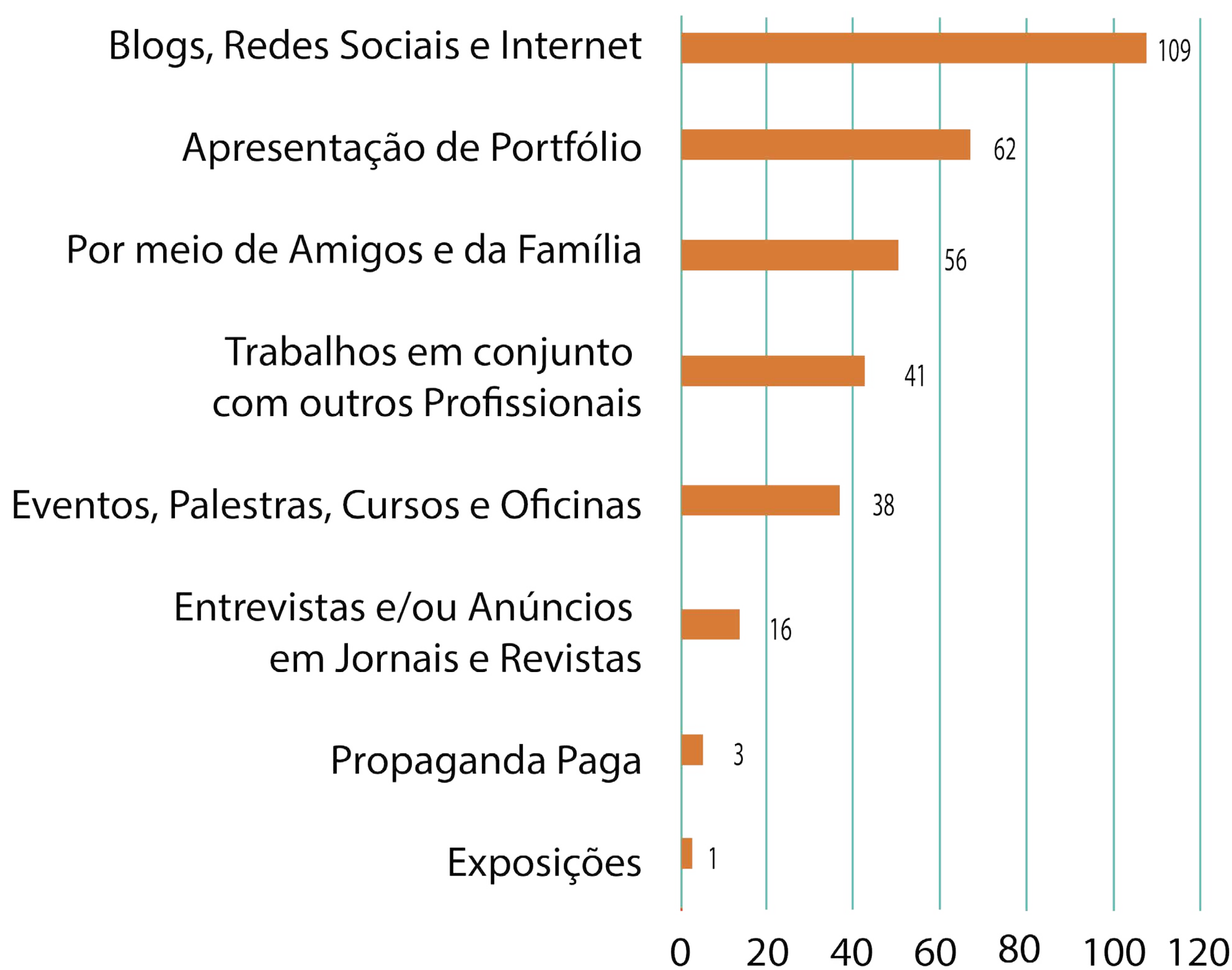



## COOPERAÇÃO

# Você participa de alguma Atividade/Produção/Projeto/Coletivos?



Quanto à divulgação de trabalhos e atividades, o uso da Internet lidera, seguido da apresentação de portfólio. O uso de redes sociais, não necessariamente as digitais também se





CAPÍTULO IV

# DIRETRIZES

# PROBLEMAS E METAS

Este capítulo trata das problemáticas e soluções em eixos transversais do Setorial de Ilustração. Seus itens estão separados por eixos de assunto e suas resoluções se distinguem em Problema, Diretriz Geral, Metas e LAs (Linhas de Ação).

## EIXO
## CULTURA E EDUCAÇÃO / CIDADANIA PELA CULTURA

**Problema**: Ausência de Cursos Superiores e Especializações em Ilustração.

**Diretriz Geral:** Criação de cursos de graduação superiores de Ilustração na rede pública de ensino superior (Licenciatura e Bacharelado, Mestrado e Doutorado), com reconhecimento do MEC, conforme as diretrizes dispostas no **anexo 7**.

**Meta**: Criação de cursos de graduação superiores de Ilustração na rede pública de ensino superior (Licenciatura e Bacharelado, Mestrado e Doutorado), com reconhecimento do MEC, conforme as diretrizes dispostas no **anexo 7**.

**Prazo desejado**: Até **2022**

**LA**: Inclusão da Ilustração na Meta 13 e Meta 14 do Plano Municipal de Educação.
**LA**: Criação da graduação superior em Ilustração dentro da oferta de cursos da Fap e da Embap.
**LA**: Incentivar programas e pesquisas Stricutu Sensus e Lattus Sensus.
**LA**: Abordagem de matérias específicas de Ilustração nas grades curriculares dos cursos superiores de áreas afins.
**LA**: Incentivar ações de treinamento e capacitação dos profissionais ligados ao comércio do segmento da Ilustração sobre sua importância, especificidade, novas tecnologias e diversidade, como, por exemplo, celebrar convênios com o sistema "S" (SESC, SENAC, SEBRAE,SESI, SENAI) entre outros, visando atender a demanda do mercado.
**LA**: Criar cursos itinerantes e/ou fixos de formação, capacitação e requalificação de agentes da cadeia produtiva local bem como de gestores públicos através de convênios e parcerias do sistema "S" (SESC, SENAC, SEBRAE, SESI, SENAI).
**LA**: Estimular e promover a formação do produtor executivo, curador, editor, Diretor de

arte e demais agentes da cadeia produtiva da Ilustração, incluindo as perspectivas e demandas geradas pelas novas tecnologias.

**LA**: Fomentar estudos e pesquisas e diagnósticos de impacto que analisem a necessidade de articulação entre formação, currículo, pesquisa e mundo do trabalho, considerando as necessidades econômicas, sociais, culturais e pedagógicas do país com ênfase nas demandas do município de Curitiba.

**LA**: Mapear a demanda e fomentar a formação de pessoal de nível superior, em todas as áreas do setorial, considerando as necessidades do município e do desenvolvimento do país, a inovação tecnológica e a melhoria da qualidade da educação, tendo como parâmetro os planos municipal e nacional de Educação e o Plano Diretor do município.

**LA**: Participação junto ao MEC dos fóruns de discussão existentes para implementação de estratégias disciplinares relacionadas a ilustração tais como aponta Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte.

**Meta**: Abordagem da Ilustração na grade de artes nas escolas regulares, técnicos, profissionalizantes, superiores e especiais de ensino , conforme item 10.6, 10.9, 11.9 Plano Municipal de Educação seguindo a LDB 1996.

**Prazo desejado**: Até **2019**

**LA**: Inclusão de obras de Ilustração dentro das bibliotecas escolares, de acordo com o item 2.3, 7.23, 12.1 do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Inclusão de Ilustrações dentro das bibliotecas, nos programas de literatura, conforme item 2.14, 7.20 do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Articular políticas públicas que garantam a fruição de bens e espaços culturais, de forma regular, integrada ao currículo escolar, conforme Item 2.27, 3.6 do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Previsão das obras do Setorial no orçamento anual de Educação como instrumento urgente de implantação imediata para o programa para o ensino fundamental e médio.

**LA**: Política de inserção de profissionais da ilustração  e suas produções na sociedade através das escolas, projetos e órgãos afins conforme Itens 3.5, 4.14.21, 16.4 do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Criação de um Conselho Intersetorial formado por editores do município, junto à Secretaria de Educação, para a seleção do material artístico e didático à ser incluído nas escolas públicas.

**LA**: Inserção de atividade extracurrícular de Ilustração dentro da rede de Ensino básico/ Médio, como cursos de contra turno ou profissionalizantes conforme item 2.16, 2.30, 2.34, 3.9, 3.13, 6.1 do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Eventos de capacitação e aperfeiçoamento para professores da Rede pública de ensino sobre a Ilustração conforme item 5.10, 6.16, 7.20 do Plano Municipal de Edu-

cação com carga mínima 16hrs.

**LA**: Inclusão da Ilustração dentro das políticas do item 3.1, 6.6, 6.14, 6.17, 10.5, 10.6, 12.7 16.3, do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Inserção dos quadrinhos nas diretrizes e currículo da rede municipal de ensino e de educação especial, conforme item 4.17, 5.12, 7.8 do Plano Municipal de Educação.

**LA**: Inserção dos Quadrinhos como estratégia de alfabetização, conforme item 5.1, 5.7 do Plano Municipal de educação, com seleção através de licitações que deva priorizar a produção de quadrinhos regionais.

**LA**: Acesso à softwares de Ilustração para cursos nos espaços públicos.

**Meta**: Desenvolvimento de talentos.

**Prazo desejado**: Até **2018**

**LA**: Edital para desenvolvimento de talentos em cursos e escolas superiores parceiras.

**LA**: Garantir políticas públicas para um ambiente educacional favorável ao desenvolvimento, atração e retenção de talentos e negócios, conforme artigo 118 do Plano Diretor .

**LA**: Programa de troca entre universidades de outros países com fortes vínculos com o Brasil e que possuam programas voltados à ilustração.

**LA**: Concursos e ações para que sejam destacados os talentos eminentes inseridos num contexto social, sejam escolas, comunidades.

**Problema**: Falta de conhecimento do mercado com relação à profissão.

**Diretriz Geral**: Ampliar o conhecimento e expertise com relação à modelos de negócios do mercado da arte.

**Meta**: Criação de incubadoras e escola de negócios.

**Prazo desejado**: Até **2018**

**LA**: Aplicação do Plano Nacional da secretaria de Economia Criativa para modelos de negócios do setorial.

**LA**: Apoio e financiamento à Pesquisas e relatórios sobre o mercado e a cadeia econômica.

**LA**: Criação de chamadas públicas específicas para orientar os profissionais à respeito de micro créditos disponibilizados pelos bancos.

**Meta**: Levantamento de dados importantes para a compreensão ampla do setorial.
**Prazo desejado**: Até **2018**

**LA**: Mapeamento e divulgação dos Arranjos Produtivos Locais do Setorial.
**LA**: Criação e incentivo à realização de estudos diversos de interesse para desenvolvimento do Setorial, de acordo com os propósitos do **Anexo 5.**
**LA**: Criação de uma Conta - Satélite no MINC/FCC/IBGE/IPEA/Observatório Econômico de Curitiba.
**LA**: Levantamento de dados junto à APEX sobre a competitividade do setorial, tanto no âmbito municipal, nacional e internacional e elaborar programas para promoção da Ilustração Curitibana no exterior.
**LA**: Apoio à iniciativas de integração de ilustradores em encontros, expedições científicas e de pesquisa de campo, abordando aspectos conceituais, educativos, tecnológicos, artísticos, políticos, sociais e econômicos.

**Problema**: Adequação e ampliação dos espaços públicos e privados, para pesquisa, criação e divulgação da produção local.

**Diretriz Geral**: Aumentar o número de espaços onde possa ser ofertados cursos, palestras, seminários, laboratórios referentes ao Setorial.

**Meta**: Adequação e ampliação da Gibiteca, para comportar museu, espaço para palestras e cursos, acervo e eventos.

**Prazo desejado**: Até **2018**

**LA**: Reforma do espaço e aquisição de móveis adequados
**LA**: Prover acesso à internet Banda - Larga de alta velocidade, conforme as diretrizes do Plano Nacional da Banda - Larga do Ministério das Comunicações.
**LA**: Trazer profissionais mais conceituados e experiências profissionais de sucesso, com cases e habilidades já testadas, assim como uma forte parceria entre os setores de mídias novas e tradicionais.

**LA**: Inclusão das atividades de Ilustração nos UICs e APCs (unidade de Interesse Cultural e Áreas de Patrimônio Cultural), conforme o art. 106 e 108 do Plano Diretor.

**Meta**: Aumentar o acervo de pesquisa e conceitualização do setorial.

**Prazo desejado**: Até **2018**

**LA**: Criação de um percentual mínimo no fundo municipal de Cultura para compra de material de pesquisa, como livros, filmes, documentários, palestras, etc.
**LA**: Aumento no número de centros e outros espaços culturais especializados, voltados à pesquisa, produção e experimentação em Ilustração.
**LA**: Alimentar o Banco de Dados do Acervo da Gibiteca com Ilustração.

EIXO

# GESTÃO PÚBLICA DA CULTURA / FINANCIAMENTO CULTURAL E RELAÇÕES TRABALHISTAS

**Problema**: Ausência de programas e políticas públicas para fomento e desenvolvimento. econômico da produção de Ilustração.

**Diretriz Geral**: Criação de políticas culturais de fomento para o setor, de modo que estes venham à ser mecanismos de desenvolvimento da produção e economia da Ilustração.

**Meta**: Criação de mecanismos de financiamento para o desenvolvimento do setorial.

**Prazo desejado**: Até 2017

**LA**: Criação de editais específicos para a área.
**LA**: Criação de programa de financiamento de pesquisas nos moldes do "Edital Bolsa - Produção".
**LA**: Criação de programas fora do Fundo Municipal de Fomento à Cultura com capacidade de agregar fundos específicos para o setorial.
**LA**: Articulação entre FCC, do Setorial e Agência Curitiba para gerar alternativas de financiamento e desenvolvimento para o setor.
**LA**: Criação de programas e mecanismos de comercialização, divulgação e distribuição de produtos produzidos pelo setorial de Ilustração.

**Meta**: Criação de programas de intercâmbios e relações de cooperação nacional e internacional com o setorial de Ilustração.

**Prazo desejado**: Até 2018

**LA**: Criação de programas de intercâmbio e residência artística internacionais.
**LA**: Inserção e criação de programas de articulação global, como por exemplo, propõe a Declaração de Fortaleza – IV Cúpula do BRICS.

**Problema**: Falta de valorização da profissão de Ilustrador, alto índice de burocracia e encargos fiscais, o que dificulta a formalização das empresas e aprimoramento das relações de trabalho, poucos atrativos à exportação de conteúdo criativo e ausência de mecanismos

de crescimento do mercado de trabalho e desenvolvimento deste setorial no município.
**Prazo desejado:** Até 2023

**Diretriz Geral**: Melhorar e aumentar o mercado de Ilustração conforme o Plano Nacional de Cultura.

**Meta**: Diminuição da informalidade do setorial e melhoria do mercado de ilustração. (como sugere o Plano Nacional de Cultura).

**Prazo desejado**: Até 2023

**LA**: Inclusão da profissão de ilustrador na Micro – Empresa, Simples Nacional e no MEI.
**LA**: Criação de códigos de atividades e sub- códigos de atividades específicos para a profissão de ilustrador, para Micro Empresa, Simples Nacional e MEI.
**LA**: Inclusão da Ilustração nos Art. 118 , 119 do Plano Diretor Municipal.
**LA**: Inclusão da Ilustração nos Art. 122 do Plano Diretor Municipal, seguindo a proposta de expansão do Parque do Software para novas linguagens.
**LA**: Menor burocracia para formalização de profissionais autônomos e empresas (Micro, Pequenas, Simples e MEI).
**LA**: Abrir debate sobre a regulamentação das diversas formas de arrecadação de impostos, conforme as propostas sugeridas no **Anexo 6**.
**LA**: Criação de Linhas de crédito facilitado nos bancos públicos e privados para profissionais devidamente formalizados.
**LA**: Aumento de propostas governamentais para estimular o crescimento da formalização do mercado de trabalho.
**LA**: Apoiar o direito do ilustrador de fazer parte de uma entidade de classe ou não.

**Problema**: Escassez de oferta de trabalho, vinculado à grande oferta mão de obra não - qualificada e não formalizada, o que desequilibra a balança do mercado, diminui seus valores, nivela por baixo a produção e afasta investimentos na área e a criação de produções de grande potencial econômico.

**Diretriz geral**: Desenvolvimento e crescimento de potencial produtivo e econômico do setor, de forma à gerar mais empregos, atrair e principalmente reter investimentos públicos e privados, potencializar o mercado interno e externo e desenvolver modelos de negócios.

**Meta**: Aperfeiçoamento do mercado.

**Prazo desejado**: Até 2020

**LA**: Criação de programas de negócios da Ilustração e de Empreendedorismo Cultural.
**LA**: Criação de Incubadoras e escolas de negócios.
**LA**: Apoio e suporte às start-ups com forte vínculo voltado ao setor.
**LA**: Criação e apoio à eventos no formato "Rodas de debate", "mesa de negócios"e "Networking", de acordo com o padrão Programa Paraná MICE, como sugere o item 8.1.8 do Plano Municipal de Turismo.
**LA**: Programa de distribuição de produtos do setorial nas bancas da jornal da cidade, livrarias, etc...
**LA**: Apoio e investimento à programas e ações de iniciativa civil, que elaborem e realizem boas práticas relacionadas ao desenvolvimento do Setorial.
**LA**: Programas para engajamento voltados à juventude, incentivando a nova geração para entrar no mercado de trabalho nos moldes do Creative Employment Programme de Londres.
**LA**: Criação de Birôs específicos para a Ilustração.
**LA**: Ofertas de linhas de crédito diferenciados para projetos editoriais, livrescos, historias em quadrinhos, ou qualquer outro produto com ênfase na ilustração realizados por pequenas editoras e produtores independentes desde que estejam formalizados.
**LA**: Contribuir para a definição dos marcos legais e organizacionais que ordenarão o desenvolvimento tecnológico, a sustentabilidade e a democratização da mídia digital.
**LA**: Articulação junto ao Sistema Brasileiro de Defesa da Concorrência e organizações internacionais dedicadas ao tema.

**Meta**: Criar parcerias com Ministérios e secretarias nacionais, estaduais e do município, para se criar programas adequados à fim de estruturar este mercado, Ex: Sec. Desenvolvimento, Min. Do Trabalho e Emprego, Minc, Sec. de Turismo, Justiça, etc...

**Prazo desejado**: Até 2018

**LA**: Oferecer melhores taxações para a indústria da ilustração do município.
**LA**: Incluir o Setorial de Ilustração no item 8.6.2 e 8.6.10 do Plano Municipal de Turismo.

**Meta**: Criação de polos criativos ( bairros, ruas, praças...)

**Prazo desejado**: Até 2023

**LA**: Inclusão do Setorial na discussão da distribuição de clusters criativos.
**LA**: Inclusão de categorias e modelos de start'ups do setorial dentro do Parque do Software de Curitiba, conforme artigo 122 do Plano Diretor.

**Meta**: Criação de Fundo de desenvolvimento do Mercado da ilustração.

**Prazo desejado**: Até 2017

**LA**: Criação de Editais para o desenvolvimento do Setorial.
**LA**: Concursos públicos exclusivos para o desenvolvimento do Setorial.
**LA**: Criação de edital para desenvolvimento de multiplicadores do Setorial, visando a continuidade dos objetivos ideológicos e artísticos nos diversos campos da atuação, como bibliotecas, museus, fontes de pesquisas, acadêmicas, movimentos, etc...

**Problema**: Relações Trabalhistas

**Meta**: Apoiar o reconhecimento de que todo ilustrador tem o direito de exercer sua profissão livremente e ter o reconhecimento de sua comunidade, independente de sua inscrição em qualquer órgão fiscalizador ou regulador, que possa vir à existir.

**Prazo desejado**: Até 2018

**Problema**: Dificuldades e monopólio dos serviços de Distribuição

**Meta**: Aumento de alternativas de distribuição nacional e internacional e criação de vitrines e pontos de comércio.

**Prazo desejado**: Até 2019
**LA**: Criação de mecanismos que visem facilitar a distribuição e venda de produtos do setorial de Ilustração
**LA**: Desburocratização para abertura de lojas especializadas.
**LA**: Criação de programas de crédito para galerias de arte voltadas à Ilustração.
**LA**: Programa de marketing da cultura para potencializar melhores resultados de vendas dos produtos da Ilustração, como por exemplo, sugere o item 8.4.1 do Plano Municipal de turismo.

**LA**: Programa de facilitação na distribuição de Hqs à nível nacional junto ao Sistema Brasileiro de Defesa da Concorrência (SBDC).
**LA**: Criação de programas para circulação de trabalhos nas regiões metropolitanas, conforme Art. 92 do Plano Diretor.
**LA**: Apoio com infraestrutura, para que se providencie a instalação de postos de venda de produtos culturais em alguns locais turísticos da cidade, para difusão da produção ilustrativa e outros produtos dos artistas de Curitiba e do Paraná, conforme item 8.3.1 do Plano Municipal de Turismo.
**LA**: Incluir a Ilustração dentro do programa de workshops de Curitiba em cidades brasileiras e no exterior, conforme item 8.4.5 do Plano Municipal de Turismo.

**Problema**
Poucas ações com propósito à Organização da Classe

**Meta:** Aumentar e qualificar o número de entidades representativas por meio de Incentivo ao Associativismo, Cooperativismo, ONGs e OSCIPs para o desenvolvimento de economia solidária, renda e emprego no setor de Ilustração.

**Prazo desejado:** Até 2023

**LA**: Apoio ao cooperativismo no meio ilustrativo, para a geração de renda e emprego através do modelo de economia solidária, colaborativa, etc.
**LA**: Incentivar e valorizar projetos de Ilustração que busquem se integrar ao Programa de Economia Solidária do Ministério do Trabalho (SENAES) através do apoio dos órgãos Estaduais e municipais.
**LA**: Estimular o entendimento dos gestores culturais, profissionais da produção, governo e entidades públicas e particulares com entidades não governamentais no intuito de aprofundar a criação de parcerias que possam gerar e consolidar novos circuitos de produção e difusão da Ilustração.
**LA**: Estimular o empreendedorismo através da criação de redes, cooperativas, ONGs, OSCIPs e todas as manifestações de associativismo e cooperativismo por parte dos ilustres e demais agentes da cadeia produtiva da Ilustração, no sentido de consolidar o mercado de trabalho.

EIXO
# CULTURA E COMUNICAÇÃO

**Problema**
Carência de programas de circulação da produção e canais de veiculação da reflexão crítica sobre Ilustração, seu mercado, tendências, bem como de pesquisas na área.

**Diretriz Geral:** Aumentar nos espaços de comunicação, a divulgação à respeito da produção do setorial, seus produtos, seus artistas, eventos, e outras atividades de interesse.

**Meta:** Aumentar a divulgação das atividades, obras, biografias e artistas do setorial

nos canais de comunicação.

**Prazo desejado**: Até 2018

**LA**: Estabelecer participação em todos os instrumentos públicos de comunicação do município, visando divulgar a produção do setorial, informando eventos, biografias, ações artísticas de interesse, etc.
**LA**: Incentivar a difusão do conteúdo do setorial nas emissoras públicas e privadas de Tv , publicações e web, canais educativos e universitários, através de distribuição proporcional de verbas de propaganda e publicidade do município, valorizando as emissoras que difundirem a produção cultural local.
**LA**: Festivais e eventos nas escolas para criação de público, preferencialmente para localidades onde não haja um engajamento das pessoas com as artes. Para isso, é recomendado se criar um programa ou fundo de cooperação com sete instâncias (Organizações de artes, museus, bibliotecas, prefeituras e associações comerciais e de mídia).
**LA**: Inclusão dos eventos do setorial na programação turística do site da secretaria de turismo.
**LA**: Criação de um site/blog oficial da prefeitura, que seja o vetor de comunicação do setorial para com a comunidade, para a divulgação da programação, atividades, notícias, artigos, reflexões, trabalhos, catálogo, livre de diferenciação de quaisquer fatores políticos, religiosos, culturais ou étnicos, garantindo a liberdade de expressão da sociedade e a difusão da cultura paranaense, conforme prevê a Constituição.
**LA**: Espaços para animações produzidas em estúdios locais nos canais de tv.
**LA**: Promover, aumentar e diversificar a circulação de bibliografias e as obras de artistas do setor municipal de ilustração, em outros países.
**LA**: Expandir a divulgação do patrimônio de Ilustração para outras cidades, estados e nações.

**LA**: Criação de uma rede de Ilustração à nível estadual, nacional e internacional através das embaixadas brasileiras como por exemplo o programa Rede PR HQ.
**LA**: Garantir a livre difusão da memória ilustrativa regional e nacional, do patrimônio de domínio público e coletivo.
**LA**: Fomentar ações que busquem o entrelaçamento da memória e preservação com ações de educação ilustrativa, a fim de valorizar as culturas locais, reforçando suas identidades, sua criatividade e o caráter dinâmico das etnias populares que integram a população de Curitiba.

**Meta**: Aumentar o número de eventos/exposições do setorial.

**Prazo desejado**: Até 2023

**LA**: Criar programas estratégicos com a Sec. de Turismo, para atrair públicos de fora

para a cidade, conforme diretriz 8.1 e 8.2.4 do Plano Municipal de Cultura.

**LA**: Apoio e financiamento de festivais e exposições para a divulgação do material produzido e que sirva como um canal de negócios e de estruturação do setorial.

**LA**: Isenção da obrigatoriedade das taxas de ocupação dos equipamentos da FCC, quando o convite vier da própria FCC.

**LA**: Melhoria na comunicação sobre uso dos espaços aos artistas.

**LA**: Melhor entendimento dos coordenadores dos espaços culturais com relação às linguagens do setorial.

SUB – EIXO

## DIREITOS AUTORAIS

**Problema:** O Estado não possuir atribuições para atuar como mediador no campo dos direitos autorais.

**Diretriz Geral:** Promoção de marcos regulatórios e legislação municipal em favor das atividades ilustrativas.

**Meta:** Implementar questões da Ilustração no debate sobre Direito Autoral nas instâncias públicas.

**Prazo desejado**: Até 2020

**LA**: Descentralizar o registro de obras protegidas por direito autoral, por meio de abertura de representação municipal dos escritórios de registro e facilitar o registro de obras nos órgãos competentes. Ex: Criar um programa de registro de obras na Gibiteca.

**LA**: Decreto que regulamenta dentro da Lei do Direito Autoral ou de Uso de Imagem, que garanta o direito de representação gráfica de pessoas públicas sem ônus para o autor.

**LA**: Garantir a participação de produtores artísticos e culturais independentes, através de consultas e debates abertos ao público referentes ao D.A; (Direitos Autorais).

**LA**: Criação de uma Coordenação de Assessoria Jurídica dentro da FCC, voltada aos artistas.

**LA**: Criação de estudos com o Setorial, de análise à respeito dos Direitos Autorais , suas limitações e exceções, ao uso de novas tecnologias de informação e comunicação.
**LA**: Regular o funcionamento de uma idefensoria pública para mediação de conflitos e arbitragem no campo de direitos autorais, com destaque para os problemas relacionados à gestão coletiva de direitos.
**LA**: Apoio das instituições públicas ao repúdio do Setorial à prática de "Especulação Criativa", (caracterizado por editais, seleções e concursos públicos que visem cessão de direitos patrimoniais e cujo pagamento pelo trabalho venha somente na forma de divulgação do trabalho do ilustre, não remunerando o profissional.

**LA**: Criação de programas de educação em Direito Autoral para o setorial de Ilustração, através de palestras, bate-papos, mesas - redondas e workshops com a temática de DA.

EIXO

# DIMENSÃO SIMBÓLICA DA CULTURA

**Problema:** Ausência ou poucas ações no sentido de proteção ao patrimônio do Setorial de Ilustração da cidade.

**Diretriz Geral:** Levantamento do Patrimônio de Ilustração da cidade, tanto de obras, livros, biografias, eventos e espaços.

**Meta:** Identificar o patrimônio de Ilustração da cidade de Curitiba, catalogá-lo e incluí-lo na lei do Patrimônio para preservação.

**Prazo desejado:** 2018

**LA**: Implantar um setor público municipal de estudos e pesquisas do setorial **LA**: Criação e manutenção do acervo histórico da Ilustração.
**LA**: Manutenção, patrimonização, digitalização, restauro e criação de catálogo digital aberto à consultas públicas e pesquisas do Acervo.
**LA**: Inclusão da Gibiteca e seu acervo na lei do patrimônio.
**LA**: Incentivar a participação da iniciativa privada através de parcerias no reaparelhamento e manutenção dos espaços culturais.
**LA**: Criação de estratégias e mecanismos de economia de museus .
**LA**: Isenção da obrigatoriedade das taxas de ocupação dos equipamentos da FCC, quando o convite vier da própria FCC.

**LA**: Taxa de 10% dos recursos arrecadados das atividades realizadas nos espaços serem obrigatoriamente destinados para a própria Gibiteca, Casa da Ilustração e demais equipamentos que comportarem o setorial.

**LA**: Garantias e defesa de que o exercício da atividade ilustrativa permaneça livre, espontânea e social, não cabendo nenhum tipo de restrição à sua realização quando manifestação cultural.

**Meta:** Criação da Casa da Ilustração.

**Prazo desejado**: até 2022

**LA**: Criação de um Centro Internacional de Referência da Ilustração Brasileira, com atividades arquivísticas e museológicas, que reúnam acervos de grandes ilustres nacionais: manuscritos, sketchs, estudos, publicações, digitalização de obras, documentos, objetos pessoais, equipamentos antigos, com a inclusão de um centro de produção, ensino, difusão, entre outros.

**Problema:** Falta de divulgação e conhecimento sobre o patrimônio da cidade.

**Meta:** Valorizar e divulgar o patrimônio de Ilustração da cidade, à fim de atrair atenção para a cidade e torná-la referência.

**Prazo desejado**: 2018

**LA**: Adoção do título de capital dos Quadrinhos e da Ilustração.

**LA**: Criação do blog/site oficial.

**LA**: Abertura de um programa específico de editais para Pontos de Cultura, aos moldes do programa do Ministério da Cultura, voltados às linguagens do Setorial, montando um sistema de blogs e canais de vídeo com produção 100% paranaense. Voltados à difusão, preservação de memória da Ilustração local.

**LA**: Articular os órgãos municipais, representantes da sociedade civil e iniciativas privadas na elaboração e implementação de política intersetorial de cultura e turismo, estabelecendo modelos de financiamento e gestão compartilhada e em rede.

**LA**: Apoio e incentivo à criação de prêmios do Setorial pela prefeitura.

**LA**: Apoiar a pesquisa e a revitalização de acervos relativos a todas as linguagens ilustrativas. Disponibilizar publicações e acervos em meio digital.

**LA**: Incentivar projetos de memória ilustrativa paranaense, em especial, as pesquisas particulares, edição de livros, disponibilização de acervos, catalogação e acondicionamento.

**LA**: Valorizar as práticas, representações, ações, conhecimentos e técnicas de ilustração que caracterizam a identidade cultural de toda a comunidade curitibana em toda a sua diversidade.

**LA:** Fomentar ações que busquem o entrelaçamento da memória e preservação com ações de educação ilustrativa, a fim de valorizar as culturas locais, reforçando suas identidades, sua criatividade e o caráter dinâmico das etnias populares que integram a população de Curitiba.



CAPÍTULO V

# APÊNDICES



# APÊNDICE

Embora o Plano Setorial de Ilustração trate do planejamento de políticas públicas à nível municipal, algumas questões que são de cunho da classe, são de esferas estadual e nacional. Nesse sentido, ainda que o documento não tenha poderes para executar diretrizes nestas duas esferas, o Setorial de Ilustração entende que ele possa direcionar as diretrizes que sejam de competência dessas duas esferas e encaminha-los à m possível Plano Estadual e Nacional de Ilustração.
São estas as diretrizes indicadas:

## ESTADUAL

### EIXO
### CULTURA E EDUCAÇÃO / CIDADANIA PELA CULTURA

**Diretriz Geral**: Criação e inclusão da Ilustração na grade curricular das redes públicas de ensino com certificação reconhecida pelo MEC.

**Meta**: Criação de cursos de graduação superiores de Ilustração na rede pública de ensino superior (Licenciatura e Bacharelado, Mestrado e Doutorado), com reconhecimento do MEC, conforme as diretrizes dispostas no **anexo 7**.
**LA**: Apoio da Secretaria de Cultura do Estado do Paraná para a criação da graduação superiora em Ilustração dentro da oferta de cursos da Fap e da Embap.
**LA**: Incentivar programas e pesquisas Stricutu Sensus e Lattus Sensus.
LA: Intermediação da Secretaria de Cultura do Estado do Paraná com o colegiado do setorial junto à coordenação de cursos das universidades para a abordagem de matérias específicas de Ilustração nas grades curriculares dos cursos superiores de áreas afins.

### EIXO
### GESTÃO PÚBLICA DA CULTURA / FINANCIAMENTO CULTURAL E RELAÇÕES TRABALHISTAS

**Diretriz Geral**: Criação de políticas culturais de fomento para o setor, de modo que estes venham à ser mecanismos de desenvolvimento da produção e economia da Ilustração.

**LA**: Apoio da Secretaria de Cultura do Estado do Paraná  junto aos bancos públicos estaduais para criação de Linhas de crédito facilitado para estúdios devidamente formalizados

**LA**: Apoio da Secretaria de Cultura do Estado do Paraná junto ao Ministério do Trabalho e a Secretaria do Trabalho e Desenvolvimento Social para aumento de propostas governamentais para estimular o crescimento da formalização do mercado de trabalho



EIXO
## CULTURA E COMUNICAÇÃO

**Diretriz Geral**: Articulação da junto a Secretaria de Cultura do Paraná, com o propósito de aumentar nos espaços de comunicação do estado a divulgação à respeito da produção do setorial, seus produtos, seus artistas, eventos, e outras atividades de interesse

**LA**: Apoio da Secretaria de Educação do Estado do Paraná, para realização de festivais e eventos nas escolas para criação de público, preferencialmente para localidades onde não haja um engajamento das pessoas com as artes. Para isso, é necessário criar um programa ou fundo de cooperação com sete instâncias (Organizações de artes, museus, bibliotecas, prefeituras, associações comerciais e mídia).
**LA**: Inclusão dos eventos do setorial na programação turística no site da Secretaria do Esporte e turismo

EIXO
## DIMENSÃO SIMBÓLICA DA CULTURA

**Diretriz:** Expandir a divulgação do patrimônio de Ilustração para outras cidades, estados e nações

**LA**: Criação de uma rede de Ilustração à nível estadual, nacional e internacional através das embaixadas brasileiras como por exemplo o programa Rede PR HQ

# NACIONAL

EIXO
## CULTURA E EDUCAÇÃO / CIDADANIA PELA CULTURA

**Diretriz Geral**: Apoio formal e intermediação por parte da Fundação Cultural de Curitiba na criação e inclusão da Ilustração na grade curricular das redes públicas de ensino com certificação reconhecida pelo MEC.

**Meta**: Criação de cursos de graduação superiores de Ilustração na rede pública de ensino superior (Licenciatura e Bacharelado, Mestrado e Doutorado), com reconhecimento do MEC, conforme as diretrizes dispostas no **anexo 7**.
**LA**: Intermediação da FCC para a criação de uma conta-Satélite voltada ao setorial, a fim de

fomentar estudos e pesquisas e diagnósticos de impacto que analisem a necessidade de articulação entre formação, currículo, pesquisa e mundo do trabalho, considerando as necessidades econômicas, sociais, culturais e pedagógicas do país com ênfase nas demandas do município de Curitiba

LA: Intermediação da FCC para a participação do Setorial junto ao MEC, dos fóruns de discussão existentes para implementação de estratégias disciplinares relacionadas a ilustração tais como aponta Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte

EIXO

## GESTÃO PÚBLICA DA CULTURA / FINANCIAMENTO CULTURAL E RELAÇÕES TRABALHISTAS

**Meta**: Diminuição da informalidade do setorial e melhoria do mercado de ilustração. (Como sugere o Plano Nacional de Cultura)
**Prazo desejado**: Até 2023
**LA**: Inclusão da profissão de ilustrador na Micro – Empresa, Simples Nacional e no MEI
**LA**: Intermediação e apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) para a criação de códigos de atividades e sub- códigos de atividades específicos para a profissão de ilustrador, para Micro Empresa, Simples Nacional e MEI junto ao Ministério do Trabalho
**LA**: intermediação e apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) à fim de se buscar mecanismos para uma menor burocracia para formalização de profissionais autônomos e empresas (Micro, Pequenas, Simples e MEI) junto ao Ministério do Trabalho.
**LA**: Abrir debate sobre questões referentes à fiscalização e arrecadação de impostos, conforme as propostas sugeridas no **Anexo 6**
**LA**: Intermediação e apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) junto aos bancos públicos nacionais e estaduais para criação de Linhas de crédito facilitado para estúdios devidamente formalizados
**LA**: Apoio e intermediação da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) junto ao Ministério do Trabalho e a Secretaria do Trabalho e Desenvolvimento Social para aumento de propostas governamentais para estimular o crescimento da formalização do mercado de trabalho
**LA**: Apoiar o reconhecimento de que todo Ilustrador tem o direito de ser representado e amparado por uma entidade de classe, conforme sua autodeterminação.

**Diretriz geral**: Desenvolvimento e crescimento de potencial produtivo e econômico do setor, de forma à gerar mais empregos, atrair e principalmente reter investimentos público e privados, potencializar o mercado interno e externo e desenvolver modelos de negócios.
**LA**: Apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) para articulação junto ao Sistema Brasileiro de Defesa da Concorrência e organizações internacionais dedicadas ao tema.

**Meta**: Intermediação da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) junto ao Ministerário do Trabalho e Secretaria do Trabalho e Desenvolvimento Social à fim de apoiar o reconhecimento de que todo ilustrador tem o direito de exercer sua profissão livremente e ter o reconhecimento de sua comunidade, independente de sua inscrição em qualquer órgão fiscalizador ou regulador, que possa vir à existir.

**LA**: Intermediação e apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC)  à fim promover acordos entre Secretaria do Trabalho e Desenvolvimento Social e ao Ministério do Trabalho, a fim de fiscalizar empresas contratantes, com o propósito de garantir piso, direitos autorais, direitos trabalhistas e benefícios garantidos por lei aos ilustradores
**Diretriz Geral**: Facilitar a distribuição e venda de produtos do setorial de Ilustração
**LA**: Apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) para criação de programa de facilitação na distribuição de Hqs à nível nacional junto ao Sistema Brasileiro de Defesa da Concorrência (SBDC)

**Meta**: Aumentar e qualificar o número de entidades representativas:
**LA**: Apoio ao cooperativismo no meio ilustrativo, para a geração de renda e emprego através do modelo de economia solidária, colaborativa, etc
**LA**: Incentivar e valorizar projetos de Ilustração que busquem se integrar ao Programa de Economia Solidária do Ministério do Trabalho (SENAES) através do apoio e convênio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) com os órgãos estaduais e municipais.

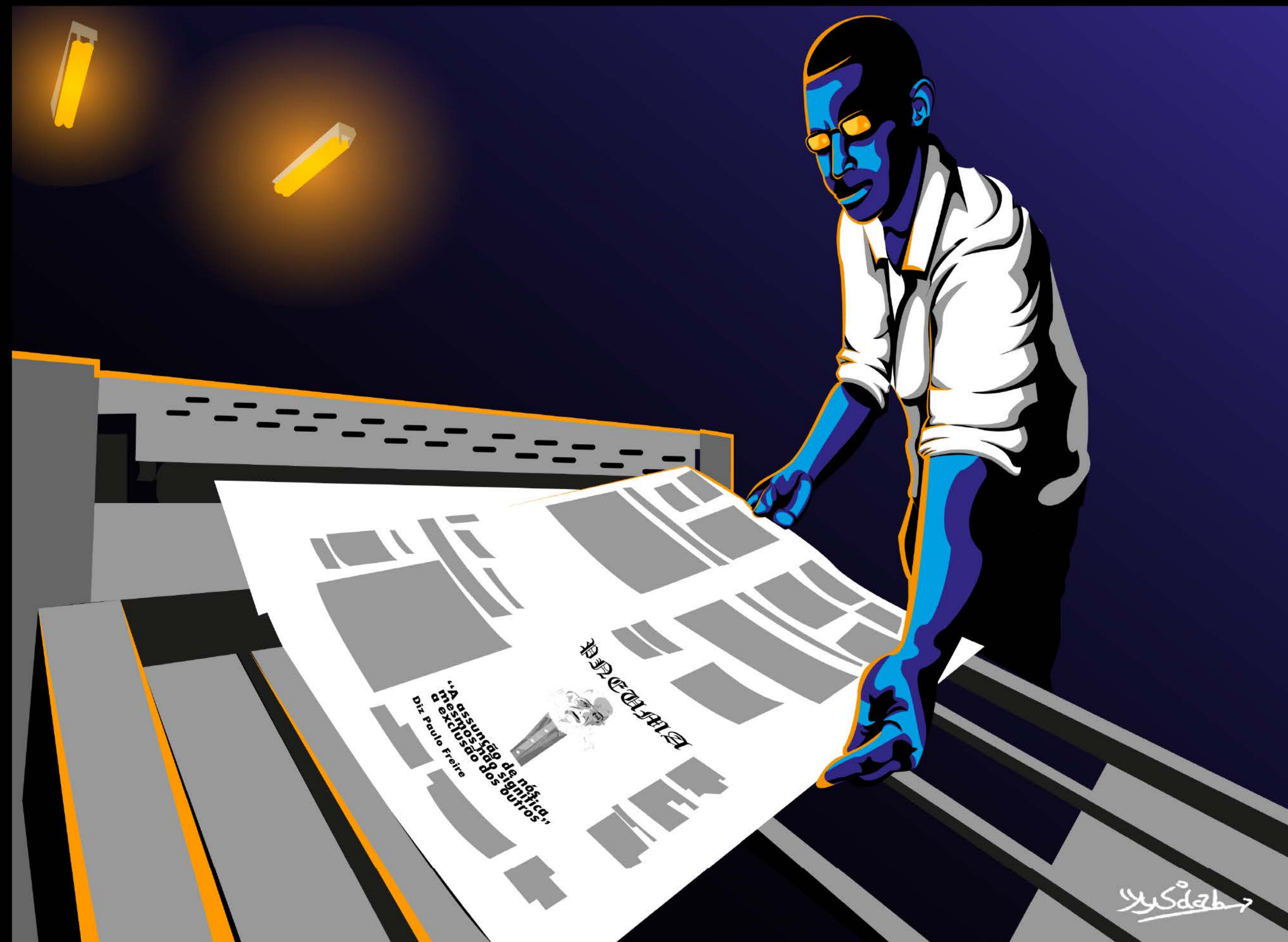
EIXO
# CULTURA E COMUNICAÇÃO

**Diretriz Geral**: Promoção de marcos regulatórios e legislação municipal em favor das atividades ilustrativas

**Meta**: Apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) para implementar questões da Ilustração no debate sobre Direito Autoral nas instâncias públicas
**LA: Apoio da** Fundação Cultural de Curitiba (FCC) à criação de um Decreto que regulamenta dentro da Lei do Direito Autoral ou de Uso de Imagem, que garanta o direito de representação gráfica de pessoas públicas sem ônus para o autor.
**LA**: Apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) à revisão da legislação brasileira sobre direitos autorais, com vistas em equilibrar os interesses dos criadores, investidores e usuários, estabelecendo relações contratuais mais justas e critérios mais transparentes de arrecadação e distribuição
**LA**: Apoio da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) na participação de ilustradores setorial, através de consultas e debates abertos ao público referentes ao D.A; (Direitos Autorais).

EIXO
# DIMENSÃO SIMBÓLICA DA CULTURA

**Meta**: Identificar o patrimônio de Ilustração da cidade de Curitiba, catalogá-lo e incluí-lo na lei do Patrimônio para preservação
**LA**: Garantias e defesa de que o exercício da atividade ilustrativa permaneça livre, espontânea e social, não cabendo nenhum tipo de restrição à sua realização quando manifestação cultural
**LA**: Garantir a livre difusão da memória ilustrativa regional e nacional, do patrimônio de domínio público e coletivo.




CAPÍTULO VI

# ANEXOS

# 1ª CONFERÊNCIA LIVRE DOS PROFISSIONAIS DE DESENHO DE CURITIBA PARA A ECONOMIA CRIATIVA

Em encontro, realizado no dia 16/07/2013, os profissionais do Desenho de Curitiba levantaram as seguintes proposições para a 4ª Conferência Municipal de Cultura. Abaixo, as proposições para cada eixo:

## 1º EIXO – IMPLEMENTAÇÃO DO SISTEMA NACIONAL DE CULTURA

**Nacional**

1 - Formalização da profissão de ilustrador perante ao Ministério do Trabalho e inclusão da classe no Simples Nacional.

2 - Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs à nível nacional.

3 - Criação Sindicato ou um órgão regulador para a valorização, proteção e desenvolvimento da ética profissional.

**Estadual**

1 - Festivais e exposições para a divulgação do material produzido que sirva como um canal de negócios.

2 - Espaço na E-Paraná e outros canais de TV para animações criadas pelos estúdios do estado.

3 - Ampliação e melhorias para a Gibiteca Municipal e implantação de Gibitecas regionais como também nos demais municípios paranaenses.

**Municipal**

1 - Facilitação e incentivos para a criação de games, aplicativos, e softwares que demandem trabalho de ilustradores e roteiristas.

2 - Criação do museu do Video - Game.

3 - Criação do museu de animação.

4 - Facilitação no acesso à softwares para os estúdios.

## 2º EIXO – PRODUÇÃO SIMBÓLICA E DIVERSIDADE CULTURAL

**Nacional**
1 - Formalização da profissão de ilustrador perante ao Ministério do Trabalho e inclusão da classe no Simples Nacional.

2 - Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs à nível nacional.

3 - Criação Sindicato ou um órgão regulador para a valorização, proteção e desenvolvimento da ética profissional, que crie legislações de amparo aos profissionais do desenho e de percentual do lucro em cima da obra.

**Estadual**
1 - Edital específico para a animação que não seja vinculado ao áudio visual.

2 - Criação de incubadoras de estúdios de ilustração e produtores de animação e games e linhas de crédito facilitado.

3 - Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs.

**Municipal**
1 - Criação do museu do Video - Game.

2 - Criação do museu de Animação.

3 - Facilitação no acesso à softwares para os estúdios.

4 - Espaço na E-Paraná e outros canais de TV para animações criadas pelos estúdios daqui.

## 3º Eixo – CIDADANIA E DIREITOS CULTURAIS

**Nacional**
1 - Formalização da profissão de ilustrador perante ao Ministério do Trabalho e inclusão da classe no Simples Nacional.

2 - Criação Sindicato ou um órgão regulador para a valorização, proteção e desenvolvimento da ética profissional.

3 - Inclusão de matérias específicas nas grades curriculares dos cursos superiores.

**Estadual**
1 - Facilitação e incentivos para a criação de games,aplicativos, e softwares que demandem trabalho de ilustradores e roteiristas.

2 - Criação de um site que fosse de fácil acesso de registro de obras e sirva como catálogo.

3 - Espaço na E-Paraná e outros canais de TV para animações criadas pelos estúdios do estado.

**Municipal**
1 - Edital específico para a animação que não seja vinculado ao áudio visual.

2 - Criação de incubadoras de estúdios de ilustração e produtores de animação e games e linhas de crédito facilitado.

3- Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs.

4 - Criação do museu de animação e do Video - Game.

## 4º EIXO – CULTURA COMO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

**Nacional**
1 - Formalização da profissão de ilustrador perante ao Ministério do Trabalho e inclusão da classe no Simples Nacional.

2 - Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs à nível nacional.

3 - Criação Sindicato ou um órgão regulador para a valorização, proteção e desenvolvimento da ética profissional.

**Estadual**
1 - Edital específico para a animação que não seja vinculado ao áudio visual.

2- Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs.

3 - Facilitação e incentivos para a criação de games, aplicativos, e softwares que demandem trabalho de ilustradores e roteiristas.

**Municipal**
1 - Criação de incubadoras de estúdios de ilustração e produtores de animação e games e linhas de crédito facilitado.

2 - Orçamento separado para a criação de Hqs, animações e livros ilustrados, e facilitação na distribuição de Hqs.
3 - Espaço na E-Paraná e outros canais de TV para animações criadas pelos estúdios daqui.

4 - Festivais e exposições para a divulgação do material produzido que sirva como um canal de negócios e Editais específicos para as Hqs à nível nacional e facilitação na distribuição de Hqs à nível nacional.

**Lista de assinaturas:**

MILTON GUILHERME DE ARAUJO PINTO, Roberta Santiago, Christiano Carstensen Neto, Sidney Bezerra Mesquita, Osmar Bortoleto Ritter Júnior, Marlon Mariotto, Linilson Costa dos Santos, Anderson Sczuvetz da Silveira, Pryscila Vieira, Schirlei Mari Freder, Guilherme Henrique Moraes de Oliveira e Souza, Edson Farias, Izidro Santos, Luiz Henrique Silva Jacarelli, Marcelo Martins, Iriam Gomes Starling, Marcelo de Oliveira, Marcelo Lopes, VANESSA ROCHA, Natanael de Souza Soares, Rodrigo Gusmao Belato, Patrizia Kelly Bittencourt Pereira, Nelson Polak, Alessandro Mendes Dutra, Fernando J. Rubel, Adilson Farias, Sonia Horn, Franciele Schmidt, Antonio Eder, Edson O. Takeuti, Katia Horn, Atlan Coelho, César Luís Rubel.

**E-mails:**
marcelo_ilustra@hotmail.com christianocneto@yahoo.com.br edson_contato@yahoo.com.br desenhovoce@gmail.com jyudah@gmail.com obrj@hotmail.com nifhelm.arcanus@gmail.com antonioeder@gmail.com mojc_2000@yahoo.com.br patrizia.bittencourt@gmail.com takox247@gmail.com dutra.ales@gmail.com mizuhr@yahoo.com.br natan@natanss.com linhadamaohq@hotmail.com sheenayz@gmail.com match.okay@hotmail.com atlan.coelho@hotmail.com marlonmariotto@yahoo.com.br marcelomartins-caricaturista@gmail.com crearegs@gmail.com pryvieira@yahoo.com.br izidrocartoon@gmail.com iriamstar@yahoo.com.br 99524783 linilsoncs@hotmail.com beth.sc@live.com nelsonpolak@gmail.com h.soninha@gmail.com cesarlrubel@yahoo.com.br rodrigobelato@hotmail.com adilsonfa@gmail.com fernandorubel@yahoo.com.br katia@familiahorn.com.br

Por fim, para interesses de registro, afirmo ser verdade:

**Luiz Henrique Silva Jacarelli**
**RG: 8.120.599-0**

## ATA DA 2ª CONFERÊNCIA LIVRE DOS PROFISSIONAIS DO DESENHO.

No dia 22 de Maio de 2014, às 18:00 horas foi realizada na Gibiteca de Curitiba a 2ª Conferência Livre dos Profissionais do Desenho de Curitiba.
A razão pela qual se dá essa realização, é a da lasse de desenhista de Curitiba formularem a sua carta de propostas à fim de ser apresentada na Conferência Municipal de Cultura Extraordinária, à ser realizada na mesma cidade nos dias 29 de Maio à 1de Junho. Segue – se o relato do dia.

À recepção das pessoas se deu às 19:00 e às 19:20 em ponto iniciou-se de fato a conferência. A palestra de apresentação da Conferência foi ministrada por Luiz Henrique Silva, o Jyudah. Ao fim da apresentação dessa palestra, foi aberto um espaço de 10 para perguntas e respostas, encerrando-se esse processo às 19:50
À partir desse horário, foi aberto a palavra para a Patrízia Bittencourt, da Redec, falar sobre a importância de estudos sócio econômicos do setor de Ilustração e nessa mesma ocasião ela lançou o protótipo desse estudo.
Às 20:00 então dividimos os participantes em 4 diferentes grupos e cada grupo realizaria propostas para serem encaminhadas para seu respectivo eixo, tal qual foi o modelo usado na 4ª Conferência Municipal.
Às 21:00 realizou-se a plenária, com todas as propostas e então após aprovado, foram selecionados os candidatos. Como o número de candidatos era menor que o número de presentes, não houve eleição de delegados, ficando assim a escolha por quem se candidataria por livre e espontânea vontade.
Sendo assim, foram eleitos como delegados do setor de Ilustração as seguintes pessoas:

*Antônio Eder*
*Fúlvio Pacheco – Governamental*
*Fabrizio Andriani*
*Luiz Henrique Silva Jacarelli*
*Walkir Rodrigo Fernandes*
*Natanael Souza Soares*
*Marcelo Marques Lopes*
*Nelson Cabral*
*Tatiani Santos*
*Leandro Almeida*
*Osmar Ritter Junior*
*Maristela Garcia – Governamental*
*Pedro Moreira – Governamental*

## Propostas aprovadas na 2 Conferência Livre de Profissionais do Desenho

### EIXO 1 IMPLEMENTAÇÃO DO SISTEMA NACIONAL DE CULTURA

**Proposta 1** - Criar editais de Quadrinhos, Ilustrações, Animações, Publicações Editoriais, além de um concurso municipal de ilustração por categoria (ilustração, quadrinhos, cartum, caricatura, etc).

**Proposta 2** - Inclusão da Ilustração como um dos setores culturais , assim como uma cadeira dentro do Conselho Municipal de Cultura específica para este setor.

**Proposta 3** - Adequação e ampliação da gibiteca, para comportar museu, espaço para palestras e cursos, acervo e eventos nas áreas de Quadrinhos e Ilustração.

### EIXO 2 PRODUÇÃO SIMBÓLICA E DIVERSIDADE CULTURAL

**Proposta 1 -** Sem propostas
**Proposta 2 -** Sem propostas
**Proposta 3 -** Sem propostas

### EIXO 3 CIDADANIA E DIREITOS CULTURAIS

**Proposta 1 -** Patrimonização do acervo (Desenhos e Gibis Antigos) da Gibiteca

**Proposta 2 -** Políticas de inserção de profissionais do desenho e suas produções na sociedade através de escolas, projetos (comunidade escola, etc.) e órgãos afins.

**Proposta 3 -** Inclusão da Ilustração como um dos setores culturais , assim como uma cadeira dentro do Conselho Municipal de Cultura específica para este setor.

### EIXO 4 CULTURA COMO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

**Proposta 1 -** Adequação e ampliação da gibiteca, para comportar museu, espaço para palestras e cursos, acervo e eventos nas áreas de Quadrinhos e Ilustração.

**Proposta 2 -** Criar um programa de intercâmbio de residência, municipal e internacionalmente entre profissionais da ilustração

**Proposta 3 -** Reconhecer para o fomento cultural, grupos e modelos de empresas diferenciadas, como as APL's criativas (Arranjo produtivo local).

# LISTA DE PRESENÇA

**Nome RG E-mail**

Gabriel B. Souza 103847745 gabriel_hqbaltazar@hotmail.com
Angelita Souza 130678904 Angelitaksiazek@hotmail.com
Francis A. S. Ortolan 62137029 francis.aso@gmail.com
Fábio Moreira da Silva 99615559 fabiodesign.manga@gmail.com
Giovanni C. Fulgênio 109729019 gi_fulgencio@hotmail.com
Marillyn Damázio 93354265 marillyn_damazio@yahoo.com.br
Jader R. Capilé Sanches 92812562 vanjadervan@hotmail.com
Sílvia Zyla 79358894 silviazylas@gmail.com
Eric Gruby 96271743 ericgruby@gmail.com
Marc Knelsen 8076445595 knelsenn@gmail.com
Thiele Akemi Suzuki 90465775 thieleas@gmail.com
Murilo Pepe 125618650 muriloko2003@hotmail.com
Magnon Almeida 72258584 magnonalmeida@gmail.com
Thyago Macson Maria 90239880 thymacson@gmail.com
Elizabeth G. Borges 128981896 elizabeth-borges@hotmail.com
Edson O. Takeuti 41655348 Takox65@gmail.com
Dalton Tiepolo 93071948 daltontiepolo@gmail.com
Fabricio S. Silveira 84609439 valkadia@hotmail.com
Ivan Soria Fernandez 31496004 ivansoriaf@gmail.com
Flavia Ozik 69570917 flaviaozik@gmail.com
Andressa Ribas 103529220 andressasep_@hotmail.com
Márcia Macedo D'Haese 30235916 marcia@migmeg.com.br
Hialmar DHaese 10430134 A hialmar@migmeg.com.br
Daniel Kunzle 96359217 sumeragicla@gmail.com
Rhaira Coelho 124777500 rhaira_coelho@hotmail.com
Atlan Coelho 79530430 atlan.coelho@hotmail.com
Will Filus 95057780 willfilus@gmail.com
Caroline Santos 88128508 kurassacarol@gmail.com
Lucas M. Ramos 107446362 lucasmoed@hotmail.com
Cristiano Zangiski 88244524 cristianozang@gmail.com
Misael de Paula 131244268 Misael.alves527@hotmail.com
Osmar Ritter Junior 5835000 Ob-rj@hotmail.com
Cleverson Lapstak 84417149
Anderson Xavier da Silva 67918231 andy.comics@hotmail.com
Bianca Pfeifer de Almeida 9563846 reverse_thiscurse@hotmail.com
Caroline Winkelmann 84414867 carolwnk@gmail.com
Gabriel Chang 91691566 gabrielchang@hotmail.com
Gustavo Ramos Marques 136996010 akalier@gmail.com
Sabrina Lopes dos Santos 126060220 ssabrinahh@hotmail.com
Gustavo Udson P. L. Souza 16784429 gustavoudson@gmail.com
Luís Carlos M Filho 102155120 luiscmfilho@Gmail.com
Jonathan L. Pepe 111028745 lia.hona@hotmail.com
Alina Gabriella Gabardo 130713211
Larissa Prado 85999630 lprado1995@hotmail.com
Tatiani M.V.C. dos Santos 72339797 tati.avohai@gmail.com
Nelson Cabral Júnior 47138124 Nelsonconfiamp3@gmail.com
Leandro Almeida 84853089 Lealme_verdadeiro@hotmail.com
Reinaldo Rosa 61654321 reinaldo.rosa72@gmail.com
Rogério Coelho 58830372 coelhorogerio@yahoo.com.br
José Aguiar 59341200 quadrinhofilia@gmail.com
Dirceu Jose Veiga 67491017 dirceu@dirceuveiga.com.br

Kamila Rezende 109688967 kamilarezendes@hotmail.com
Gustavo Schlit 125499260 gustavoschlit@Hotmail,com
Paulo Vitor Vaz 06367684566 pwaz._@HOTMAIL.COM
Tayná M. Milleo 124636914 taymilleo@gmail.com
Elionai Licodiedoff 85124277 elionailicodiedoff1@gmail.com
Beatriz C. Lago 97842949 beatriz.lago31@hotmail.com
Leonardo Melo 67877960 Venomelo@yahoo.com.br
Jonathan W.F. Andreolli 100225875 jhone_roots@hotmail.com
André Stahl Schimidt 5050481885 dezio1972@gmail.com
Gustavo C. Melo 80668473 gustavogcmelo@gmail.com
Ícaro Freitas 88609579967 contato@icarofreitas.com.br
Giuliano Silva Peratelli 125672760 g.peratelli@gmail.com
Caius Shereiner 71273148 caiusschereiner@hotmail.com
Gustavo Rozinelli 337634440 gustavorozinelli@gmail.com
Kaywa Mello Heleno 457657170 kayna.mello.heleno@gmail.com
Cláudia Bilek 07089771970 claudiabilek@yahoo.com.br
Lucian Cerdan 4296959395 lucian_cerdan@hotmail.com
Petrick S. da Silva 12472014 unitygames@live.com
Gilmar Mendes 94697867 gilmarmendesdemiranda@gmail.com
Hosana C. de Freitas 08554289960 hosanacristtina@hotmail.com
Marcelo Silva 59201926 Eclesia20002000@yahoo.com.br
Edison Tadao Miaqui 3 501 8433 tadao.miaqui@gmail.com
Marcelo M. Lopes 45837297 marceloilustra@gmail.com
Luiz Henrique Silva Jacarelli 81205990 jyudah@gmail.com
Natanael de Souza Soares 8947482-5 natan@natanss.com
Tarik Chodon 84015967 tarikchodon@hotmail.com
Adilson Farias 95297147 adilsonfarias@gmail.com
Antonio Eder Simião 30421548 antonioeder@gmail.com
Michelle Behar 33328268 michelebehar@gmail.com
Márcia Széliga 30892611 marciaszeliga@gmail.com
Patrizia B. Pereira 95025488 Patrizia.bittencort@gmail.com
Fulvio F. Pacheco dos Santos 91151899 fulvioorbital@yahoo.com.br
Walkir R. Fernandes 91486466 Walkir.rf@gmail.com
Kleber E. R. dos Santos 99919740 kleber@linhaartistica.com.br
Marcelo R. Alves Bittencort 99554055 marcelo@mundocircus.com
Alex Sampaio 95069753 Alexsampaio7@hotmail.com
João Paulo de Melo 88249127 meloilustrador@gmail.com
Wellington Junio 98706056 Welljnio.design@gmail.com
Leandro dos Santos 99310076 Ilustrador182@hotmail.com
Maristela Garcia 33213250 magarcia@fcc.curitiba.pr.gov.br
Fabrizio Andriani 92151177 fabrizio@gibicon.com.br
Pedro Moreira da Silva Neto 16440000 SSP - PR pedromsilva@fcc.curitiba.pr.gov.br
Rafael Fonseca Wensersky 84728608 rafaelmox@gmail.com
Noelle Jeane Porto 96807155 noelle_desenhos@hotmail.com
Luana Simone Lopes Sochaski 97972079 luana_simone@hotmail.com
Carlos Ricardo Iubel 91086662 carlosiubel@gmail.com

Por fim, para interesses de registro, afirmo ser verdade:
**Luiz Henrique Silva Jacarelli**
**RG: 8.120.599-0**

# BALANÇO SETORIAL DE ILUSTRAÇÃO CURITIBA

Dados do 1º Semestre da criação do 1º Setorial de Ilustração Brasileiro

Um pequeno balanço da Carta de Intenções do Setorial de Ilustração nesse 1º Semestre de 2015. Em 2014, através de Conferência Setorial de Ilustração, ilustres criaram uma carta de demandas nos 4 Eixos diferentes da Conferência Municipal. Para cada Eixo, foram criadas 3 propostas diferentes. Abaixo, segue análise de cada um desses eixos, a descrição da proposta e o seu resultado atual e sua avaliação comentada.

## Eixo 1 - Implementação do Sistema Nacional de Cultura

**Proposta 1 -** Criar editais de Quadrinhos, Ilustrações, Animações, Publicações Editoriais, além de um concurso municipal de ilustração por categoria (ilustração, quadrinhos, cartum, caricatura, etc).
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em andamento
**Avaliação:** Embora a palavra Ilustração tenha sido anexada às categorias de editais de linguagens mistas (Edital do Empreendedor, Ocupação de Espaço, etc), entendemos que para que o resultado seja positivo, é necessário que a criação de editais específicos seja o fator determinante para que o resultado seja considerável positivo. O processo atual da criação e aprovação do Plano Setorial de Ilustração deve contemplar este propósito.

**Proposta 2 -** Inclusão da Ilustração como um dos setores culturais , assim como uma cadeira dentro do Conselho Municipal de Cultura específica para este setor.
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Aprovada em plenária, hoje a Ilustração é considerada um Setorial Cultural dentro da lei do novo Sistema Municipal de Cultura, ressaltando-se que a efetivação da mesma aprovação do Sistema, que encontra-se no momento, dependente da aprovação na Câmara de Vereadores.

**Proposta 3 -** Adequação e ampliação da Gibiteca, para comportar museu, espaço para palestras e cursos, acervo e eventos nas áreas de Quadrinhos e Ilustração.
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Entendemos que embora tenhamos ganho duas novas salas exclusivas para o Setorial e a Gibiteca tenha se tornado um museu e entrado na nova Lei do Patrimônio, sua reforma física é o fator determinante para que a proposta possa ser considerada positiva. Entendemos também que a atual situação financeira do Município e também, a atual Lei do Patrimônio sejam obstáculos que impedem a sua realização e assim, considerado saldo totalmente positivo. Sugere-se apoio das diversas classes à aprovação da Lei do Patrimônio,

que encontra-se em avaliação na Câmara dos Vereadores.

**Eixo 2 - Produção Simbólica e Diversidade Cultural**

**Proposta 1 -** Sem propostas
**Proposta 2 -** Sem propostas
**Proposta 3 -** Sem propostas

**Eixo 3 - Cidadania e Direitos Culturais**

**Proposta 1 -** Patrimonização do acervo (Desenhos e Gibis Antigos) da Gibiteca
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Embora a elevação da Gibiteca para o status de museu, o seu acervo entre automaticamente para a Lei de Patrimônio e sua conservação é garantida por lei municipal e entendemos que para que o museu seja efetivo, algumas etapas serão necessárias, tais como:

- Inventário realizado dentro do padrão do Pérgamo.
- Contratação de um museólogo responsável conforme a legislação da museologia.
- Decreto Museau e Cadastro no IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus)
- Aprovação da Lei do Patrimônio na Câmara dos Vereadores.

**Proposta 2 - P**olíticas de inserção de profissionais do desenho e suas produções na sociedade através de escolas, projetos (comunidade escola, etc.) e órgãos afins.
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Embora seja possível ofertar cursos específicos dentro dos equipamentos da FCC e oficinas dentro dos espaços das escolas municipais, entendemos que a intermediação da mesma para com a Secretaria de Educação, Mec e outras instituições de ensino para a efetivação da entrada da matéria dentro da grade curricular das escolas, nos moldes da lei LEI Nº 11.769, DE 18 DE AGOSTO DE 2008, também conhecida como Lei da Música nas Escolas, não é matéria fácil, pois o assunto se trata de lei federal regulada pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases para a Educação).

**Proposta 3 -** Inclusão da Ilustração como um dos setores culturais , assim como uma cadeira dentro do Conselho Municipal de Cultura específica para este setor.
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Aprovada em plenária, hoje a Ilustração é considerada um Setorial Cultural dentro da lei do novo Sistema Municipal de Cultura, ressaltando-se que a efetivação da mesma encontra-se no momento, dependente da aprovação na Câmara de Vereadores.

**Eixo 4 - Cultura como Desenvolvimento Sustentável**

**Proposta 1** - Adequação e ampliação da Gibiteca, para comportar museu, espaço para palestras e cursos, acervo e eventos nas áreas de Quadrinhos e Ilustração.
**Resultado:** Vitória Parcial

**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Entendemos que embora tenhamos ganho duas novas salas exclusivas para o Setorial e a Gibiteca tenha se tornado um museu e entrado na nova Lei do Patrimônio, sua reforma física é o fator determinante para que a proposta possa ser considerada positiva. Entendemos também que a atual situação financeira do Município e também, a atual Lei do Patrimônio sejam obstáculos que impedem a sua realização e assim, saldo totalmente positivo. Sugere-se apoio das diversas classes à aprovação da Lei do Patrimônio, que encontra-se em avaliação na Câmara dos Vereadores.

**Proposta 2** - Criar um programa de intercâmbio de residência, municipal e internacionalmente entre profissionais da Ilustração.
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em andamento
**Avaliação:** Entendemos que o processo de convênios neste momento, necessite de reflexão, planejamento e intermediação das entidades representantes do Setor, da FCC e de órgãos internacionais. A elaboração do Plano Setorial de Ilustração, em GTs (Grupos de Trabalho) das linguagens que compõe o Setorial, preveem a criação deste programa. Encontra-se atualmente em momento de formatação.

**Proposta 3 -** Reconhecer para o fomento cultural, grupos e modelos de empresas diferenciadas, como as APL's criativas (Arranjo produtivo local).
**Resultado:** Vitória Parcial
**Situação:** Em Andamento
**Avaliação:** Entendemos que o processo de reconhecimento e fomento neste momento, necessite de reflexão, planejamento, intermediação e criação de GTs (Grupos de Trabalhos) e programas voltados à elaboração da cadeia econômica do setor e estes GTs devam ser encabeçados por empresas do setor, entidades representantes, da FCC, Secretaria de Desenvolvimento e de órgãos afins nas esferas Municipal, Estadual e Federal. Encontra-se no momento em elaboração de projetos de Incubadoras do Setorial, que suportem projetos de empresas e modelos de negócios voltadas às linguagens do Setorial.

## Resultado Geral:

De 100% das 9 demandas propostas, o saldo do total de resoluções ficou distribuído da seguinte forma:

**Vitória Efetiva: 0**
**Vitória Parcial: 8**
**Indefinido: 1**

### Avaliação Geral:

Embora entendamos que o número de vitórias efetivas seja igual à zero, compreendemos de que a mudança no saldo de sua avaliação dependa exclusivamente da aprovação do Sistema Municipal de Cultura, que encontra-se no momento na Câmara de Vereadores.

Do mesmo modo, por se tratar de um setorial inédito na história do país, o avanço que se tem dado é considerado ótimo, tomando-se o pouco tempo de sua existência diante de setores culturais centenários, como  é o caso da Música, por exemplo.

Ainda que boa parte das propostas estejam encaminhadas e em andamento e em uma boa perspectiva, o engajamento da classe para a aprovação do Sistema Municipal de Cultura ainda é um fator determinante de seu sucesso e sua posteridade.

A elaboração de políticas visando contemplar a diversidade em sí do próprio setorial, ainda é deficitária e seu sucesso na contemplação de políticas específicas para as suas linguagens, dependa exclusivamente do engajamento de seus respectivos artistas e profissionais.

**Organização**
Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah)
Membro do Setorial de Ilustração

## ATAS DA CONFERÊNCIA SETORIAL DE ILUSTRAÇÃO

Para a configuração do Plano Setorial de Ilustração, foi necessário dividir a Conferência em 3 partes, para que todas as linguagens possam ser contempladas e ouvidas em suas singularidades.
Por isso, para a ata, será apresentada as resoluções das conferências, uma por uma e ao final, os nomes dos delegados e suplentes eleitos.

## 1ª Etapa da Conferência Setorial de Ilustração.

Foi realizada no dia 30 de Agosto de 2015, às 16:00hrs, no espaço Auditório Antônio Carlos Kraide (MuMA), a 1ª Conferência Setorial de Ilustração, à qual teve por objetivo consultar a classe e aprovar as demandas de cada linguagem que constitui o Setorial, como também a
anexação de novas linguagens. Todas as demandas, foram elaboradas anteriormente através de GTs específicos (Grupos de Trabalho específicos) e serão a base da constituição do Plano Setorial de Ilustração. Nesta etapa, foram lidas e debatidas as propostas das cartas de Ilustração e História em Quadrinhos.
Foi decidido nesta conferência que duas propostas precisavam de um pouco mais de tempo e de debate, por isso, foi decidido levar o debate para lista de e-mail e alí, foram eleitos por candidatura direta, 2 pessoas de cada linguagem, que formarão o GT SETORIAL DE
ILUSTRAÇÂO, que será a comissão oficial que trabalhará em detalhes o Plano Setorial. Também, através de voto direto, foram selecionados os Delegados Setoriais, respectivos às duas linguagens que formarão a Comissão de Ilustração para a Conferência Municipal de Curitiba.

Nesta etapa, foram selecionados como Delegados para a Conferência Municipal de Cultura:
***Marcelo Marques Lopes***
***Fúlvio Frederico Pacheco dos Santos***

## 2ª Etapa da Conferência Setorial de Ilustração.

Foi realizado no dia 16/09/2015 às 19:00Hrs, na Gibiteca de Curitiba, anexo ao Solar do Barão, Rua Carlos Cavalcanti nº 533 - Centro a 2ª etapa da Conferencia Setorial de Ilustração, cuja intenção foi a apresentação e aprovação dos presentes, das propostas elaboradas nos GTs de Caricatura e de Tatuagem, que constarão no Plano Setorial de Curitiba, presidida por Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah). Após a explanação sobre o Plano Municipal de Cultura, PMCC, foram iniciadas a leitura e debate das propostas levantadas

nos GTs.
Carta de Tatuagem: Por conta do horário, solicitou-se uma outra etapa para a realização da conferência setorial para contemplação das propostas. Ao fim da plenária, foram eleitos Natanael de Souza Soares e Osmar Ritter Júnior como os representantes da linguagem de caricatura, para o Grupo Técnico Setorial, o qual ficará incumbido de sistematizar o Plano Setorial de Ilustração, junto aos representantes das outras linguagens, também eleitos. Sendo estas as demandas discutidas e aprovadas pelos presentes na 2ª Etapa da Conferência Setorial de Ilustração, realizado no dia acima citado, com duração de 2 horas e 15 minutos.



Nesta etapa foi eleito para delegado e suplente respectivamente:
***Natanael de Souza Soares***
***Osmar Ritter Jr***

## 2ª Etapa da Conferência Setorial de Ilustração – Linguagem Games.

Por razão de enquadramento da linguagem, decidiu-se estender em separado com a linguagem de Games e a suas demandas seriam levadas para a 3ª Etapa. Foi realizado no dia 09-11-2015, às 19:00hrs na Sala Scabi, anexo ao Solar do Barão, esta etapa, o qual foi apresentado à linguagem, o setorial de ilustração, o Sistema Nacional e Municipal de Cultura, o Plano Municipal e a Conferência Municipal. Depois de acordo de enquadramento da linguagem no Setorial, foram levadas para grupo virtual, a criação e o debate das demandas, para serem lidas e aprovadas por todo o setorial na 3ª Etapa.

Foram eleitos nessa etapa:
***Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah)***

## 3ª Etapa da Conferência Setorial de Ilustração.

Foi realizado no dia 27/11/2015 às 19:00Hrs, na Gibiteca de Curitiba, anexo ao Solar do Barão, Rua Carlos Cavalcanti nº 533 - Centro a 3ª etapa da Conferencia Setorial de Ilustração, cuja intenção foi a apresentação e aprovação dos presentes, das propostas elaboradas nos GTs de Games e de Tatuagem, que constarão no Plano Setorial de Curitiba. A etapa foi presidida por Marcelo Marques Lopes. Após a explanação sobre o Plano Municipal de Cultura, PMCC, foram iniciadas a leitura e debate das propostas levantadas nos GTs. Após esta explanação, foram lidas as demandas das cartas de tatuagem e de Games, sem alteração.
Após esta etapa, foram eleitos os delegados para formar a delegação da setorial de ilustração. Delegados eleitos nesta etapa:
***Kleber Santos***
***Helena Gaspar do Amaral***
***André Santanna***

**Lista de Delegados:**

*Marcelo Marques Lopes - RG 8947482-5 - Delegado*
*Fúlvio Frederico Pacheco dos Santos – RG 6.011165-0 – Delegado (GOV)*
*Natanael de Souza Soares - RG 8947482-5 - Delegado*
*Osmar Ritter Jr - RG 5835550-0 – Suplente*
*Luiz Henrique Silva Jacarelli – RG:8.120.599-0 - Delegado*
*Kleber Santos – RG: m8.800.952 - Delegado*
*Helena Gaspar do Amaral – RG: 4135686 – Delegada*
*André Santanna – RG: 96253850 – Suplente*

1a CONFERÊNCIA DA ILUSTRAÇÃO

MuMA Portão - Auditório Antônio Carlos Kraide - Dia 30/08/2015 das 14h/18h

| NOME | ATIVIDADE | E-MAIL | FONE | ASSINATURA |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 3321 8250 | [illegible] |
| [illegible] | ILUSTRADOR | [illegible] | 96715[illegible] | [illegible] |
| GUILHERME CALDAS | ILUSTRADOR | [illegible] | 9114 1989 | [illegible] |
| Kleber Edson [illegible] Santos | " | [illegible] | 9931-9240 | [illegible] |
| Márcia [illegible] d'Haese | " | [illegible] | 8876-4444 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 8832-8559, 9103-8887 / 3024-3537 | [illegible] |
| NILSON MULLER | ILUSTRADOR | [illegible] .com.br | | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1162-9341 | [illegible] |
| RAPHAEL TELES | ILUSTRADOR | [illegible] | 9784-8591 | [illegible] |
| Marina Gimenes Mataza | Ilustradora | [illegible] | 9944-3491 | [illegible] |
| HIALMAR D'HAESE | EDITOR | [illegible] | 9699-4646 | [illegible] |
| CRISTINA HERRERA | servidora pública | [illegible] | 35434304 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 3331-4133 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | 3656 1133 | [illegible] |
| Carlos [illegible] Jr | [illegible] | [illegible] | 3248-9175 | [illegible] |
| Patrícia Bittencourt Pereira | Pesquisadora | [illegible] gmail.com | 9501-5438 | [illegible] |

1a CONFERÊNCIA DA ILUSTRAÇÃO

MuMA Portão - Auditório Antônio Carlos Kraide - Dia 30/08/2015 das 14h/18h

| NOME | ATIVIDADE | E-MAIL | FONE | ASSINATURA |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | — | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | | | | [illegible] |
| CAMILA YUMI [illegible] | | [illegible] | | [illegible] |
| Atlan Coelho | | [illegible] | | [illegible] |
| Amanda [illegible] Barros | designer | [illegible]@gmail.com | | [illegible] |
| Osmar Ritter Junior | Ilustrador | [illegible]@hotmail.com | 9956 4850 | [illegible] |
| [illegible] SS (NATANAEL DE [illegible]) | CARICATURISTA | [illegible] | 92197733 | [illegible] |
| MARCELO MARQUES LOPES | ILUSTRADOR | [illegible] | 96837894 | [illegible] |
| Flávia C [illegible] | | [illegible] | 96929662 | [illegible] |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

## II Etapa

2ª ETAPA DA CONFERÊNCIA DE ILUSTRAÇÃO

16/09/2015 - 19 HORAS – GIBITECA DE CURITIBA

| Nome legível / RG | e-mail | assinatura |
|---|---|---|
| Carina Graziella [illegible] de Castro RG: 6 [illegible] 280-8 | carinainteriores@gmail.com | |
| Francis de Castro RG 8204432-9 | FRANCIS@PINTAGIBITA.COM.BR | |
| [illegible] RG-6522 252-6 | [illegible]@yahoo.com.br | |
| [illegible] 99328[illegible]-0 | [illegible]@gmail.com | |
| IRIS CAVASSIN LOPES 4545517-0 | ilopesart@gmail.com | |
| Marina Gimenes Motiozi 6635212-9 | marinagimenes@gmail.com | |
| GILBERTO M BONORO 5342191-1 | [illegible]@gmail.com | |
| Kleber Eduardo R. Santos 7548932-6 | Kleber@linhaartistica.com.br | |
| [illegible] Pereira Jorge | [illegible]@gmail.com | |
| EDUARDO JUNIOR MOREIRA 4930092-7 | EDUJORJE@GMAIL.COM | |
| IVAN SÓRIA FERNANDEZ | IVANSORIAF@GMAIL.COM | |
| LAQUA | LAQUAPARLA@GMAIL.COM | |
| Paixão | ADEMI[illegible]@YAHOO.COM.BR | |

## II Etapa - Games

2ª ETAPA DA CONFERÊNCIA DE ILUSTRAÇÃO / GAMES

~~16/09/2015~~ - 19 HORAS – GIBITECA DE CURITIBA

05 nov/15 – 19 horas

| Nome legível / RG | e-mail | assinatura |
|---|---|---|
| MARCELO MARQUES 45837727 | marcelo.ilustra@gmail.com | [illegible] |
| José Fernandes de S. Neto | zeferr25@yahoo.com.br | [illegible] |
| Atlan Coelho | atlan.coelho@hotmail.com | [illegible] |
| Rhaisa Coelho | rhaisa_coelho@hotmail.com | [illegible] |
| ALLAN ALVES GONÇALVES | ALLANG_182@Hotmail.com | [illegible] |
| Shawan Luis Caetano | SHAWAN.SJZ@Hotmail.com | [illegible] |
| Bruno Bertoni Marques Duarte | brunobmd@yahoo.com.br | [illegible] |
| KÉRMA SALOMÃO GOMESDATANHA | RATORUBENO@GMAIL.COM | [illegible] |
| Maristela Garcia | maristerka248@gmail.com | [illegible] |
| Luiz H. Silva | [illegible]@gmail.com | [illegible] |
| | | |
| | | |
| | | |

## III Etapa

3a CONFERÊNCIA DA ILUSTRAÇÃO
Gibiteca Curitiba - **Dia 27/11/2015 17h**

| | NOME | ATIVIDADE | E-MAIL | FONE | ASSINATURA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Omar Ritter Junior | caricaturista | 06-rj@hotmail.com | (41) 9956 1130 | [illegible] |
| 2 | André Sant'Anna | Tattoo | andrexsantanna@gm | 41 3501 8997 | André Sant'Anna |
| 3 | Helena Gaspar do Amaral | tattoo | helenacininha@gmail.com | 41 9823-8897 | [illegible] |
| 4 | KAMILA B. LIN | TATTOO | KAMILALIN@GMAIL.COM | 47-99479151 | [illegible] |
| 5 | CAMILA YUMI IWAMURO | TATTOO | camilayumii@gmail.com | 41 96384328 | [illegible] |
| 6 | [illegible] | Jornalista | [illegible] | 3348-0346 | [illegible] |
| 7 | Kleber Edney P. Santos | ilustrador | Killerpady@Gmail.com | 9951-9740 | [illegible] |
| 8 | PACO STEINBER | ROTEIRISTA | PACO@gmail.com | 9437-8571 | [illegible] |
| 9 | Fábio Bernardo Simioni | jornalista | tocadoanimal@gmail | 3331 7400 | [illegible] |
| 10 | Marilete Garcia | gibitecário | magarcia@fcc... | 41 33213280 | [illegible] |
| 11 | Luiz Alberto de Souza | Gibitecário | luisouza@fcc.curitiba.pr.gov.br | 3321-3250 | [illegible] |
| 12 | Luiz H. Silva Jacarelli | Ilustrador | [illegible]@gmail.com | 88868238 | [illegible] |
| 13 | Fulvio F. Pacheco dos Santos | QUADRINHOS | FULVIOORBITAL@YAHOO.COM.BR | 9115 1899 | [illegible] |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Por fim, para interesses de registro, afirmo ser verdade:

**Luiz Henrique Silva Jacarelli**
**RG: 8.120.599-0**




# 1º GT DE ILUSTRAÇÃO DE CURITIBA

Foi realizado no dia 07/08/2015 às 19:30 no Palacete dos Estudantes (Casarão da UPE), sito à Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 1178 - São Francisco, Curitiba – Paraná, a primeira reunião do Grupo de Trabalho (GT) de Ilustração de Curitiba.
Esse GT contemplando a linguagem de Ilustração que incorpora o setorial de Ilustração, participaram da reunião 6 ilustradores.
Após a apresentação do Setorial e da metodologia dos trabalhos da noite, foram levantadas às seguintes demandas à serem apresentadas na Conferência Setorial de Ilustração, à ocorrer no dia 30/08/2015.

**Demandas:**

1º - Criação do evento Roda de Negócios da Ilustração, um evento de Network, com a proposta de aproximar as editoras, empresas e investidores à projetos de ilustração e aos profissionais da ilustração.
2º - Criação do Espaço Incubadora Profissional de Ilustração, à funcionar em equipamento da Fundação Cultural e prestar serviços de ilustração para a demanda cultural.
3º - Inserção de cursos/matérias voltadas a Ilustração dentro da rede de Ensino básico, como cursos de contra turno.
4º - Eventos de capacitação para professores da rede pública de ensino sobre a Ilustração.
5º - Aumentar o espaço editorial da Ilustração dentro do Guia Curitiba Apresenta.
6º - Bolsa - Produção específica para a Ilustração.
7º - Exposição Anual/Bianual sobre a produção de Ilustradores em Curitiba, dentro do calendário da Fundação Cultural.
8º - Programa de intercâmbio de Ilustração.

9º - Programa de capacitação profissional para Ilustradores, quanto a exportação de trabalhos autorais, visando buscar o mercado internacional.
10º - Sede permanente da Ilustração. Criação e manutenção do acervo histórico da Ilustração.
11º - Inserção da obrigatoriedade dos futuros coordenadores do setor da Ilustração, serem ocupados por ilustradores. Eleitos através da classe setorial e não por indicação interna.
12º - Isenção obrigatória das taxas de ocupação dos equipamentos da Fundação cultural, quando o convite vier da própria Fundação.
13º - Inserir a comercialização de produtos produzidos pelo setorial de Ilustração, dentro dos equipamentos da FCC. Criação da Loja da Ilustração prevalecendo a comercialização de produtos ilustrados com temáticas regionais e que valorizem a cidade de Curitiba.

Sendo estas as demandas discutidas e aprovadas pelos presentes. O GT da Ilustração teve a duração de 2:30h, se encerrando às 10h do dia 07 de Agosto de 2015.

Curitiba, 07 de Agosto de 2015

Marcelo Marques Lopes




# 1º GT DE QUADRINHOS DE CURITIBA

Foi realizado no dia 14/08/2015 às 19:00 no Palacete dos Estudantes (Casarão da UPE), sito à Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 1178 - São Francisco, Curitiba – Paraná, a primeira reunião do Grupo de Trabalho (GT) de Quadrinhos de Curitiba. Esse GT contemplando a linguagem de Quadrinhos que incorpora o setorial de Ilustração participaram da reunião 15 Quadrinistas: José Aguiar, Kleber Santos, Ariel Morais, Amanda Godoi, Gilberto, Gabriel Souza, Angelita Kziazek, Rafael Portela, Fabrizio , Marcelo Lopes, Guilherme Caldas, João Ferreira, Natan SS, Fulvio Pacheco e Jyudah.
Após a apresentação do Setorial e da metodologia dos trabalhos da noite, foram levantadas às seguintes demandas à serem apresentadas na Conferência Setorial de Ilustração, à ocorrer no dia 30/08/2015.

**Demandas:**

1º Criação de dispositivos oficiais (editais, parcerias entre instituições, etc.) pela Fundação Cultural de Curitiba para a realização de Intercâmbios entre eventos nacionais e internacionais da área de Histórias em Quadrinhos. Permitindo o trânsito constante de artistas e obras, sejam individuais ou delegações, em viagens para difusão da cultura dos quadrinhos locais em festivais, feiras literárias, eventos, simpósios e convenções. Incluindo recursos (via editais ou parcerias com iniciativa provada) que viabilizem os custos de viagem, hospedagem e alimentação dos artistas convidados.

2º - Criação de um mecanismo, a ser traçado entre fcc e a classe dos ilustradores de distribuição, divulgação e comercialização da produção de quadrinhos locais em equipamentos e feiras municipais, a exemplo da Casa da Gravura.

3º Inserção de um evento periódico de quadrinhos, atualmente a Gibicon, no calendário oficial dos eventos culturais municipais, garantindo espaços da FCC sem custos e auxilio quanto a arrecadação de recursos financeiros que viabilizem sua realização bienal. Inserção e divulgação de outras convenções, simpósios e eventos de quadrinhos, no calendário oficial dos eventos culturais municipais, garantindo espaços, estruturas e

serviços como material gráfico, publicidade, assessoria de imprensa da FCC sem custos. Autorização para que tais eventos possam ter comercio de seus produtos sem repasse para a FCC, desde que o evento seja com entrada franca e cumpra as suas obrigações de responsabilidade social com ferramentas de inclusão e com a gratuidade das atividades formativas (oficinas, debates, exposições, palestras etc) do evento.

4º Criação do setorial de quadrinhos um mecanismo que fomente a manutenção de outros eventos culturais relacionados à arte dos quadrinhos fora do período da Gibicon. Sejam eles expositivos, teatrais, acadêmicos, etc. Através da cessão sem custos de espaços da FCC e recursos financeiros através de editais que viabilizem sua realização e, consequentemente, manutenção constante da cena cultural relacionada às HQs na cidade.

5 º – Destinação da taxa de 10% dos valores arrecadados pelos cursos realizados na Gibiteca de Curitiba, para a própria Gibiteca, visando sua autonomia na compra de materiais de escritório, além de outros materiais que garantam suas demais atividades (cursos, palestras, lançamentos e exposições), além da atualização constante do seu acervo de periódicos através da compra de livros e revistas e criação e manutenção de página na web oficial da Gibiteca de Curitiba com link no portal da Fundação Cultural de Curitiba no qual os profissionais que atuam na Gibiteca poderão divulgar, e registrar todas as iniciativas realizadas nesse espaço como oficinas, debates, lançamentos, palestras, encontros, exposições etc..

6º Inserção dos quadrinhos nas diretrizes e currículo da rede municipal de ensino, assim como cursos, oficinas e eventos de capacitação para os profissionais da educação na rede de ensino básico. Incluindo-se a compra de obras de autores locais de quadrinhos (seja diretamente com eles ou através de editoras que publiquem sua obra) para uso em sala de aula e para o acervo das bibliotecas do município.

7º Inserção de espaço editorial voltado aos quadrinhos dentro de materiais de difusão cultural da FCC, como no seu site ou a revista Guia Curitiba Apresenta.

8º Criação através do Setorial de Ilustração,de edital específico de Histórias em Quadrinhos para Mecenato, visando viabilizar a produção, publicação, distribuição de obras originais e inéditas dos artistas locais e iniciativas correlatas aos quadrinhos como eventos, convenções, prêmios, etc...

9º Criação de Edital de Bolsa-Produção específica para os Quadrinhos.

10º Obrigatoriedade através do Setorial de Quadrinhos de exposição coletiva anual sobre a produção de Quadrinistas em Curitiba, dentro do calendário da Fundação Cultural.

11º Manutenção, patrimonização, digitalização, restauro e criação de catalogo digital aberto a consultas e pesquisas (blog gibiteca) do acervo histórico de Quadrinhos pre-

sente na Gibiteca de Curitiba e criação de projeto de resgate da memória dos quadrinhos.

12º Inserção da obrigatoriedade dos cargos de coordenadores do setor da Ilustração, assim como nos seus equipamentos, de serem ocupados por pessoas com atuação e/ou formação específica da área como: ilustradores, quadrinistas ou animadores.

13º Isenção obrigatória das taxas de ocupação dos equipamentos da Fundação cultural, quando o convite para esta vier da própria ou a ocupação for resultado de projetos aprovados em seus editais.

14º Criação de circuito profissionalizante voltado às Histórias em Quadrinhos nas escolas. Além de mesa de negócios e conversa com autores de quadrinhos.

15º Adoção do título de Capital do Quadrinhos para Curitiba, amparado na longa tradição da área, que antecede a criação da Gibiteca de Curitiba, além de sua elevação à condição de museu dessa forma seu acervo entra para a lei do patrimônio.

Sendo estas as demandas discutidas e aprovadas pelos presentes. O GT da Quadrinhos teve a duração de 2:30h, se encerrando às 10: 30h do dia 14 de Agosto de 2015.

Curitiba, 07 de Agosto de 2015

Fulvio Pacheco - 91151899 fulvioorbital@yahoo.com.br

GT de Quadrinhos

# ATA CONFERENCIA DE CARICATURA

Curitiba 26/06- 15

JYUDAH INICIA A SEÇÃO DA CONFERENCIA INICIANDO A APRESENTAÇÃO DA CONFERENCIA AS 20-36 . TODOS OS EIXOS DA ILUSTRAÇÃO .
Passa a palavra para o ELTON explica sobre a gestão conferencia municipal de cultura os eixos .Dentre eles os ilustradores
Novas linguagens
Como ia ser o sistema municipal de cultura.
Organização dos ilustradores, temos voz somos atuantes
A ilustração tem um assento dentro do conselho municipal de cultura.
A Luta pelo sistema municipal cultura, produzir um documento importante para produzir o plano municipal de cultura.
20-08 apresentar o plano.
Parte importante do plano cultural a PEC que vincula repasses dos fomentos da cultura.
PLANEJAMENTO
A gestão da cultura foi muito pior do que a organização dos artistas, e o planejamento e o plano.
Novembro temos a conferencia municipal de cultura, vamos ter o plano setorial de ilustração
Ele é importante pois passa a ser um dos direitos, sobre a profissão a arte as necessidades conjuntas e ver as saídas, acesso ao fundo ao financiamento, memórias históricas, setores estão puxando debate em cada setor, resgate da caricatura no BRASIL.
O setorial de ilustração esta servindo de referencia em muitas cidades. De maneira conjunta, por isso faremos em conferencia, em conjunto, para a caricatura para a ilustração.
Passa a palavra para o Natan, onde explica o setorial da caricatura, basicamente é assim foi feitas algumas conquistas com a caricatura, sala lápis, exposição, traços curitibanos, evolução do mercado em SP.
Explica sobre o grupo dos caricaturistas no facebook, onde só tem os membros de CURITIBA.
Comenta sobre os valores de mercado, e conseguimos unir um valor unitário de mercado.
Fala sobre a conferencia, e as conquistas.
A conferencia será dia 30 de agosto, falar o que precisa. pretendemos abrir a discussão com os demais profissionais.
O arista esta argumentando sobre a sua experiência de trabalhar no calçadão da rua vx quinze anos de experiência, comenta o fato de se quiser pintar na frente da catedral não e permitido.
Comenta, sobre o fato de ir desenhar no zoológico, e o fiscal não permitiu e fiscal recla-

ma da constituição não havia valor nenhum.
Lei dos artistas foi aprovada,
Manoel pede a palavra e comenta sobre a ignorância de certos artistas a respeito do plano municipal,fala sobre os repasses dos setoriais, orçamento. Comenta sobre o plano da musica, com 150 propostas. Comentou sobre o ECAD. Artista tem que fazer política e se organizar.
Juydah comenta sobre a criação do plano e sistema municipal de cultura, remete a criação ao Gilberto Gil, comenta sobre o orçamento de 1% do MINC para a cultura.
Fala sobre a criação do setorial e sobre a minuta d conferencia.
Explica para todos o processo de aprovação da minuta dentro da câmara, prefeitura, etc.
Comenta-se sobre o cosplay, que não é aceito por alguma linguagens.
Elton comenta sobre a participação cidadã.
Elton comenta sobre a UPE, Manoel comenta sobre 4 fases da conferencia.
Natan comenta sobre a união da bienal e da conferencia e do Maltão.
Fala sobre a participação da classe.
Juydah fala pra marcar a próxima conferencia será marcada no site de caricaturistas profissionais.

Para os devidos fins, afirmo por ser verdade
OSMAR BORTOLETO RITTER JÚNIOR.
5835550-5




# 2º GT DE CARICATURA DE CURITIBA

Foi realizado no dia 27/08/2015 às 19:30 até 23:00 no Palacete dos Estudantes (Casarão da UPE), situado na Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 1178 - São Francisco, Curitiba – Paraná, o segundo encontro do Grupo de Trabalho (GT) de Caricatura de Curitiba.

**Demandas:**

1º - Salão de humor.
2º - Lei que não proíba a retratação de pessoas públicas.
3º - Lei que proteja o bem estar físico dos caricaturistas.
4º - Criação de Programa de Assessoria Jurídica para artistas.
5º - Criação de programa de educação sobre Direitos Autorais nas escolas.
6º - Criação de lei que proteja o direito patrimonial por tempo determinado em contrato.
7º - Garantia de registro visual de caricaturas em eventos e que possa ser usado no portfólio.
8º - Abordagem e conceitualização da caricatura / cartum / charge nas faculdades de arte e demais escolas.
9º - Eleições do presidente da Fundação Cultural de Curitiba (FCC) através da população.
10º - A formação do Grupo Técnico setorial seja formado preferencialmente por 1(um) integrante de cada linguagem do setorial.

Curitiba, 29 de Agosto de 2015.

Natan SS (Natanael de Souza Soares)
Natan@natanss.com - (41)92192733 GT da Caricatura




# 1º GT DE TATUAGEM DE CURITIBA

Foi realizado no dia 03/08/2015 às 19:00 no Palacete dos Estudantes (Casarão da UPE), sito à Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 1178 - São Francisco, Curitiba – Paraná, a primeira reunião do Grupo de Trabalho (GT) de Tatuagem de Curitiba.
Após a apresentação do Setorial e da metodologia dos trabalhos da noite, foram levantadas às seguintes demandas à serem apresentadas na Canferência Setorial de Ilustração, à ocorrer no dia 30/08/2015

**Demandas:**

1º - Inserção da Tattoo no Setorial de Ilustração

2º - Espaço permanente de Tattoo (Acervo – Catalogação) do material doado (Desenhos de Tattoo, fotos, etc..)

3º - Garantia da inserção de atividades de Tattoo no calendário cultural da cidade

4º - Bolsa-Produção para Tattoo

5º - Criação de Festival da Tattoo

6º - Abertra de diálogo com a Secretaria da Saúde.

Curitiba, 03 de Agosto de 2015

Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah)
Conselheiro Municipal de Cultura



# 2º GT DE TATUAGEM DE CURITIBA

Foi realizado no dia 09/09/2015 às 19:00 no Palacete dos Estudantes (Casarão da UPE), sito à Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 1178 - São Francisco, Curitiba – Paraná, a primeira reunião do Grupo de Trabalho (GT) de Tatuagem de Curitiba.

Foram revisadas as demandas elaboradas no 1º GT e propostas novas demandas.

**Demandas:**

1º - Inserção da Tattoo no Setorial de Ilustração

2º - Espaço permanente de Tattoo (Acervo – Catalogação) do material doado (Desenhos de Tattoo, fotos, máquinas, flash, livros, body Suit ,etc..)

3º - Garantia da inserção de atividades de Tattoo no calendário cultural da cidade

4º - Bolsa-Produção para Tattoo

5º - Criação de Festival, feiras, mostras, etc da Tattoo

6º - Abertura de diálogo com a Secretaria da Saúde, para autorização de uso de tintas importadas para estúdios devidamente cadastrados.

7º - Criação de programas sócio culturais que utilizam a Tattoo como meio de socialização e integração social.

8º - Programa de conscientização e recolhimento de material contaminado dentro dos postos de saúde, através de convênios com os estúdios.

9º - Desenvolvimentos de programas de intercâmbios, Workshops, palestras de Bio-Se-

gança, etc...

10º - Curso apropriado para reconhecimento de doenças de pele.

11º - Criação de um blog oficial que pertença à blogosfera da FCC, qe seja exclusivo de Tattoo, com acervo dos artistas locais, programação da cidade, etc...

Curitiba, 09 de Setembro de 2015

Luiz Henrique Silva Jacarelli (Jyudah)
Conselheiro Municipal de Cultura




# 1º GT DE GAMES DE CURITIBA

Foi realizado no dia 13/11/2015 às 19:00 no Sala Scab(Solar do Barão), sito à Rua Presidente Carlos Cavalcanti, 533 - Centro, Curitiba – Paraná, a primeira reunião do Grupo de Trabalho (GT) de Games de Curitiba. Após a apresentação do Setorial e da metodologia dos trabalhos da noite, foram levantadas às seguintes demandas à serem apresentadas na Conferência Setorial de Ilustração, à ocorrer no dia 13/11/2015

Demandas:
1º - Inserção de Games no Setorial de Ilustração;

2º - Espaço permanente de Games (Acervo – Catalogação) de material doado (Consoles, Jogos, livros de referências. etc...);

3º - Garantia da inserção de atividades de Games no calendário cultural da cidade;

4º - Apoio estrutural (espaço físico e canais de divulgação) para eventos relacionados a Games (feiras, competições e lançamentos de jogos);

5º - Criação de espaços colaborativos para fomento de produção de games e incubação de produtoras e desenvolvedores indies;

6º - Criação de ferramentas para viabilizar o aperfeiçoamento e o treinamento profissional, sejam elas:
1. Workshops e Palestra com profissionais e professores da área de produção de Games (presenciais ou online),
2. Cursos intensivos ou extensivos na área de produção de Games ,
3. Bolsas para cursos no exterior através de parcerias com instituições de ensino.

7º - Abertura de diálogo com a Secretaria de Informação e Tecnologia;

Curitiba, 16 de Novembro de 2015

Marcelo Marques Lopes

# SOBRE A FORMAÇÃO EM ILUSTRAÇÃO

Recomenda-se que sejam ministradas aulas de Ilustração nas escolas de ensino regular por professores de Ilustração, conforme as diretrizes:

**I.** Os licenciados em Desenho;
**II.** Os bacharéis em Artes Visuais;
**III.** Artistas plásticos e Designers Gráficos, desde que frequentem regularmente cursos de extensão, aperfeiçoamento e pós-graduação que envolva didática e metodologia do ensino de Ilustração;
**IV.** Considerando as vastas dimensões do território brasileiro, o elevadíssimo número de escolas de ensino regular no país e a inexistência de cursos superiores de bacharelado e/ou de licenciatura em Ilustração no país, poderão, também, ministrar a disciplina de Ilustração, professores de outras disciplinas, desde que frequentem regularmente cursos de extensão, aperfeiçoamento e/ou pós-graduação em Ilustração, didática e metodologia do ensino ilustrativo de qualidade. Abre-se, assim, um novo campo de trabalho para o ilustrador e para o professor de Ilustração, vistos agora como multiplicadores do conhecimento: a ministração de cursos de extensão, aperfeiçoamento e pós-graduação para a formação daquele professor originalmente de outra área.
**V.** O professor generalista (uni docente), que atua na educação infantil e nos primeiros quatro anos do ensino fundamental, desde que frequente regularmente cursos de extensão, aperfeiçoamento e/ou pós-graduação em Ilustração, didática e metodologia do ensino ilustrativo de qualidade. O professor uni docente é o único, em todo o processo de ensino, que trabalha com todas as áreas do conhecimento. É, pois, o que mais se aproxima de uma verdadeira inter- ou transdisciplinaridade. No entanto, ele também carece de formação na área de Ilustração e, por isso, deverá buscá-la nos cursos mencionados.
**VI.** Para todos os professores mencionados, deverá haver incentivo no plano de cargos e salários, quando da frequência regular a cursos de extensão, aperfeiçoamento e/ou pós-graduação em Ilustração, didática e metodologia do ensino ilustrativo de qualidade

## PROPOSTAS DE INCENTIVO À FORMAÇÃO E VALORIZAÇÃO DO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO E DE ILUSTRAÇÃO NAS ESCOLAS:

**I.** Propomos uma reavaliação dos currículos dos cursos de Licenciatura em Desenho (e similares) em âmbito nacional, com vistas a um processo de ensino-aprendizagem ilustrativo contextualizado, que leve em conta as diferenças regionais, mas que seja criativo, não tradicional e prazeroso. Deverá ser dada maior ênfase à Ilustração brasileira em todas as suas manifestações, desde o folclore de cada região em particular, a manual brasileira até a criação digital contemporânea. Deverá ser dado um estímulo especial à

criação de cursos superiores de Ilustração brasileira;
**II.** Propomos a elaboração de um currículo base para os dois primeiros anos do curso de licenciatura em Desenho (ou equivalente), com especificidades nos dois últimos, possibilitando a equivalência em caso de transferências de estudantes. Sugerimos uma unificação na nomenclatura destes cursos, para possibilitar transferências, participação em concursos, contratações etc.;
**III.** Sugerimos a criação de uma regulamentação na abertura de concursos públicos, que considere equivalente a nomenclatura dos cursos de Licenciatura em Desenho,
Bacharelado em Artes Visuais, Educação Artística com Habilitação em Artes Visuais e outros similares, a exemplo do que ocorreu no Paraná em 2004-05, possibilitando a participação no referido concurso e a contratação dos egressos dos vários cursos de formação de professores, sem prejuízo de alguns;
**IV.** Visto que a maioria dos Ilustradores, em um ou outro momento, ministrará aulas de Ilustração, quer em escolas da rede regular de ensino, quer em escolas especializadas, propomos a inclusão de disciplinas sobre didática e metodologias do ensino da Ilustração nas escolas na grade curricular dos cursos de bacharelado; v. Defendemos a |Identidade Brasileira do ensino da Ilustração em todos os níveis, no sentido de oferecermos às crianças, aos adolescentes e aos jovens, também e preferencialmente, material local, regional, brasileiro e dos demais países da América Latina, nossos vizinhos e cuja Ilustração, assim como a nossa, é riquíssima. Isso sem esquecer a Ilustração de outras culturas mais distantes. Isso propiciaria, ainda, uma vivência de escuta e de interdisciplinaridade com conteúdos de áreas como a história, a geografia e a literatura, e a vivência de conceitos éticos como o interesse, a curiosidade e a tolerância para com o outro e o diferente;
**VI.** Defendemos a "destradicionalização" dos currículos e das concepções de ensino da Ilustração na formação tanto do ilustrador quanto do professor;
**VII.** Sugerimos que os estagiários dos cursos de Licenciatura em Desenho(ou equivalente) possam fazer seus estágios também na Educação Infantil, período em que a criança pode desenvolver ao máximo seu potencial
para a Ilustração.
**VIII.** Os professores das primeiras séries do ensino fundamental (egressos dos Cursos de Pedagogia e LICENCIATURAS EM ARTES VISUAIS) deverão ter em sua formação uma carga horária específica de linguagem DA ILUSTRAÇÃO na sua grade curricular, durante os quatro anos do curso. Isso seria o mínimo necessário para torná-los aptos a ministrar esses conteúdos e essa linguagem. Em outras palavras, nos Cursos de Pedagogia E LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS, durante os quatro anos do curso, deverá constar COMO ATIVIDADE COMPLEMENTAR OU OPTATIVA COM NO MÍNIMO DE 16HORAS, CURSOS NAS ÁREAS DE ILUSTRAÇÃO.

**Dispõe sobre os tipos de estudos e relatórios que são necessários à composição e planejamento do setorial de Ilustração ao longo da vigência do Plano Municipal de Cultura.**

## Relativos à Formação:

**1** - Estudos e Pesquisas e diagnósticos de impacto que analisem a necessidade de articulação entre formação, currículo, pesquisa e mundo do trabalho, considerando as necessidades econômicas, sociais, culturais e pedagógicas do país com ênfase nas demandas do município de Curitiba.

**2** - Mapear a demanda e fomentar a formação de pessoal de nível superior, em todas as áreas do setorial, considerando as necessidades do município e do desenvolvimento do país, a inovação tecnológica e a melhoria da qualidade da educação, tendo como parâmetro os planos municipal e nacional de Educação e o Plano Diretor do município.

**3** - Pesquisas e relatórios sobre o mercado e a cadeia econômica.

**4** - Mapeamento e divulgação dos Arranjos Produtivos Locais do Setorial.

**5** - Levantamento de dados junto à APEX sobre a competitividade do setorial, tanto no âmbito municipal, nacional e internacional e elaborar programas para promoção da Ilustração Curitibana no exterior.

## Relativos à Gestão Pública da Cultura/ Financiamento Cultural e Relações Trabalhistas:

**1** - Estudos anuais sobre Riscos do Mercado de Ilustração como sugere o Plano Nac. Economia Criativa

**2** - Realização de estudos para justificar o dinheiro público que é investido em artes e quais os retornos disso, tanto nos aspectos de qualidade de vida, educação, economia, social, etc... (Ex: à cada 1R$ investido, ele gerou 2.01R$ de retorno direto e indireto na economia ampla)

ANEXOS

## Relativos à Cultura e Comunicação:

**Direitos Autorais**
**1** - Criação de estudos com o Setorial, de análise à respeito dos Direitos Autorais , suas limitações e exceções, ao uso de novas tecnologias de informação e comunicação

## Relativos à Dimensão Simbólica da Cultura:

**1** - Identificar o patrimônio de Ilustração da cidade de Curitiba, catalogá-lo e incluí-lo na lei do Patrimônio para preservação.

**2** - Implantar uma instituição/secretaria pública municipal de estudos e pesquisas do setorial.
**3** - Apoiar à pesquisa e a revitalização de acervos relativos a todas as linguagens ilustrativas. Disponibilizar publicações e acervos em meio digital.

## Trata à cerca de Tributação/ Encargos Fiscais

Em virtude de amplo debate sobre a questão de enquadramento da função do profissional de ilustração ser ou não uma prestação de serviço, e também por envolver questões contábeis variantes para cada tipo de trabalho fornecido pelos vários estúdios de ilustração, decidimos por redigir essa demanda em forma de texto complementar, de modo que venha a embasar a discussão nas próximas conferências sobre possível revisão do Plano Municipal da Cultura para o Setorial da Ilustração, assim segue a pauta de discussão:

•O ilustrador é um criador intelectual das ilustrações, e quando produz ilustrações, principalmente para o mercado editorial, trata-se de um trabalho autoral e de criação autoral. Segundo o Capítulo II, artigos 1º., 2º e 3º. da Lei 9610/98, direito autoral não é prestação de serviço, sendo assim a editora não poderia exigir emissão de nota fiscal como prestação de serviço, segue artigo na integra:

> "Art. 11. Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica.
> Parágrafo único. A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas nos casos previstos nesta Lei.
> Art. 12. Para se identificar como autor, poderá o criador da obra literária, artística ou científica usar de seu nome civil, completo ou abreviado até por suas iniciais, de pseudônimo ou qualquer outro sinal convencional.
> Art. 13. Considera-se autor da obra intelectual, não havendo prova em contrário, aquele que, por uma das modalidades de identificação referidas no artigo anterior, tiver, em conformidade com o uso, indicada ou anunciada essa qualidade na sua utilização."

•A lei determina que esse enquadramento como criador cultural seja possível tanto para a pessoa física, quanto para a pessoa jurídica. A diferença está no procedimento legal de retenção ou não do Imposto de Renda: se a negociação for através de ilustrador como pessoa física a editora é obrigada fazer a retenção do imposto de renda (Imposto de Renda Retido na Fonte –IRRF) imediatamente no pagamento das ilustrações, o valor calculado com base na tabela progressiva da Receita Federal; Enquanto quando a negociação for através de ilustrador pessoa jurídica a editora não faz nenhum tipo de retenção, nem desconto nenhum de imposto, recebendo o ilustrador o valor total contratado, ficando a cargo do contador da empresa calcular os impostos (com base na tabela progressiva da Receita Federal - IR) na declaração de imposto de renda anual para pessoa jurídica - empresas;

•A comprovação de prestação de criação autoral fica então firmada não pela emissão de nota fiscal, mas sim pelo contrato de ENCOMENDA DE OBRA INTELECTUAL ou pelo contrato de CARTA DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS, ou seja não se trata de prestação de serviços, mas sim de um contrato de cessão de direitos autorais, podendo

também a editora exigir assinatura de recibo;

- A discussão sobre esse enquadramento envolve tanto a educação para os clientes/ editoras se estruturarem para negociar com os ilustradores como criadores e não prestadores de serviços, quanto aos próprios ilustradores que entendam que a produção de ilustração é criação autoral e não serviço. Muitas editoras no Rio de Janeiro e São Paulo só trabalham com contratos de Cessão de Direitos Autorais e não exigem nota fiscal, agora em Curitiba e no Paraná, a grande maioria das editoras exige a apresentação de nota fiscal para comprovar a negociação;

- Outra discussão envolvendo esse tema é a questão contábil, não há consenso entre os ilustradores, sobre a emissão ou não da nota fiscal. Alguns ilustradores informam que analisam se é vantagem fazer a negociação como prestação de serviço ou como cessão de direitos autorais. A dúvida recai sobre o que é mais vantajoso em termos de pagamento de imposto. Quando existe a emissão de nota, alguns estúdios são microempresas, simples nacional ou Micro Empreendedor Individual (MEI) os impostos são calculados visto o tipo de empresa. A negociação como cessão de direitos autorais incide somente o Imposto de Renda, mas dependo da negociação como o imposto é calculado com base na tabela progressiva da Receita Federal, o imposto pela cessão de direito autoral pode ficar maior que se for pela prestação de serviço;

- Ficou evidenciado que alguns ilustradores preferem emitir nota fiscal, principalmente os profissionais que estão na categoria do Micro Empreendedor Individual (MEI) visto que esse imposto é fixo;

Entendemos que perante a lei o ilustrador não é prestador de serviço, mas ainda assim existe dupla interpretação dentro do mercado acerca dessa definição, visto que muitas empresas/estúdio criados tem que se enquadrar em código de atividades diversos, mesmo porque não existe código de atividade previsto para o setor de Ilustração, somente essa brecha já gera opção para as editoras exigir nota fiscal, pois a empresa não é categorizada como ilustração e pode desse modo ser uma prestadora de serviço. Para alguns ilustradores não vale a pena negociar como criação autoral, pois a tabela do imposto de renda, dependendo do valor negociado, vale mais a pena emitir nota e pagar imposto de simples nacional, MEI e Microempresa, que pagar a tabela do IR.
Visto que não se obteve consenso entre os profissionais acerca dessa demanda optamos por inseri-la de forma complementar para discussões futuras acerca dessa matéria.

Marcelo Marques Lopes

# Base de Pesquisa para proposta de Curso Superior de Graduação da Ilustração.

## 1. Proposição

Este documento relata e compara de forma básica, através de pesquisa na internet e outros documentos, a existência de cursos de graduação em Ilustração no ensino superior. Tal pesquisa se dispõe a reunir informações sobre conteúdos programáticos, cargas horárias, formação, linhas de atuação, estruturas das instituições, de faculdades e universidades que oferecem cursos de graduação bacharelado/licenciatura em Ilustração, tais informações servem de complemento ao Plano Municipal de Cultura do Setorial da Ilustração.

Comumente um curso de graduação ou ensino superior, constitui a primeira etapa da formação no ensino superior e possibilita a obtenção de títulos de bacharel ou licenciado. O bacharelado, tradicionalmente, prepara o profissional para os setores industrial, comercial e de serviços, onde ele vai aplicar conhecimento em atividades específicas. Existem cursos com o título de bacharelado em praticamente todas as áreas de atividades – Exatas e Tecnológicas, Humanas, Artes e Biológicas. Já a licenciatura forma docentes para o ensino fundamental e para o ensino médio. São os casos dos professores de Matemática, História, Geografia, etc.

Os dados obtidos nessa pesquisa, indicam que existem cursos de graduação superior somente fora do Brasil, também ressaltam e evidenciam a participação do mercado da ilustração nesses países, participação essa tão expressiva a ponto de existir instituições de ensino que ofereçam cursos a nível de graduação para a ilustração. Foram encontrados cursos de graduação em Ilustração nas Faculdades/Universidades nos EUA, no Canadá, na Inglaterra e na Suécia.

Em contrapartida, no Brasil não foi localizado nenhuma faculdade/universidade com curso de graduação em Ilustração (os cursos de graduação tradicionalmente duram 4 ou 6 anos). Apesar de não existir graduação em ilustração, no Brasil encontramos outros tipos de cursos acadêmicos ligados a Ilustração, com as seguintes características:

- Cursos Técnicos que formam tecnólogos com carga horária máxima de 2 anos - a nível de segundo grau ou ainda em instituições de nível superior mas com certificação técnica e não de graduação;
- Cursos sequenciais, ou cursos de formação específica, que duram 2 ou 3 anos e são oferecidos principalmente pelas faculdades privadas e dão direito a certificado; Alguns cursos sequenciais são reconhecidos pelo MEC como ensino superior, cursos sequenciais foram criados pela Lei de Diretrizes e Bases (1996), para que jovens que precisam entrar rapidamente no mercado de trabalho pudessem ter o diploma em dois anos. Eles também costumam atender as necessidades daqueles que já têm uma profissão mas não fizeram curso superior. Existem controvérsias quanto a certificação de alguns cursos sequenciais, por algumas instituições e órgão governamentais;
- Cursos livres em ateliês, escolas de arte, instituições técnicas, oficinas e até em faculdades, com cargas horárias diversas;
- Cursos de especializações e pós-graduação stricto sensu e Lato Sensu em várias linguagens da Ilustração (animação, quadrinhos, ilustração). Os cursos de pós-graduação lato sensu são voltados para o nível de especialização, mais direcionados à área profissional, de mercado, e com caráter de educação continuada. Os cursos de Stricto Sensu são direcionados para a continuidade da formação científica e acadêmica, como mestrado e doutorado, de alunos com nível superior. Cabe a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) fiscalizar e avaliar os cursos de graduação.

A falta de um Curso de Graduação específica para a área da ilustração, acaba por se mostrar um déficit educacional para uma respeitada fatia do mercado artístico. Ciente que uma graduação acadêmica habilita para o exercício de uma profissão e comprova através de um diploma (documento formal emitido por

instituições de ensino com cursos reconhecidos, habilitando seu titular ao exercício de uma profissão, de acordo com a Lei nº 9.394/96) e com a participação efetiva desses profissionais no mercado, esse documento se propõe a reforçar esse sentimento da necessidade de um curso de graduação (bacharelado, licenciatura) para a Ilustração.



A ausência de uma graduação para nossa profissão de ilustrador, traz aspectos negativos para os profissionais dessa área, tais como:

- concorrência desleal, falta de ética profissional, falta de valorização da profissão, desconhecimentos de leis de direito autoral, práticas comerciais abusivas, prostituição do mercado, trabalhos com baixa qualidade artística, evasão profissional, falta de conhecimento técnico/artístico, falta de conhecimento de administração e negócios, quebra de empresas, falta de conhecimentos das diversas aplicabilidades da ilustração, falta de valorização do desenho, falta de valorização da estética e da identidade ilustrativa nacional, baixos níveis de teor comunicativo das imagens, do uso ilegal da imagem e das práticas comerciais não éticas envolvendo a utilização da ilustração, entre outras.

A Pesquisa socioeconômica que foi encomendada para o Plano Municipal, que teve apoio da REDEC, mostrou também em dados estatísticos, a preocupação dos próprios ilustradores com a escassez de cursos que profissionalizam na área de ilustração, evidenciando também a necessidade de existir opções a nível de graduação para esses profissionais.

Em virtude da construção do plano Municipal da cultura para o setorial de Ilustração e também pelo comprovado déficit educacional descrito acima, este documento foi elaborado em conjunto com a diretrizes, metas e linhas de ações já previstas no Plano Municipal, que competem para uma futura discussão acerca da criação da graduação em nível universitário do Curso de Ilustração. Entende-se que a função das Universidades e Faculdades é articular pressupostos ao saber cientifico, de forma sistematizada, didáticas e com conteúdo, mas também que atendam as demandas e necessidades das reconhecidas profissões existentes e que criem cursos que contemplam o déficit por parte da sociedade e de mercado, criando assim cadeiras universitárias para profissões que atuem firmemente no mercado brasileiro, mas que carecem da formação acadêmica de seus profissionais. A interdisciplinaridade, a multilinguagem, a convergência midiática, a poética conceitual e a ludicidade que encontramos na linguagem da ilustração (que possivelmente tende a ser característica de tempos atuais), evidência o forte papel da ilustração em nossa sociedade visual. Pensando por esse patamar tudo colabora para que a ilustração tenha mais destaque nesse contexto atualmente e futuramente, com a possibilidade de num futuro próximo essa lacuna educacional se evidenciar, tornando primordial hoje a discussão e ações para a extinção dessa deficiência.

O documento tem a premissa de complementar as ações previstas no plano e destina-se às entidades de ensino superior, aos órgãos governamentais, à Fundação Cultural de Curitiba e serve de base para estudos mais aprofundados por um futuro colegiado que se comprometa ao estudo dessa matéria: criação de uma cadeira universitária ao curso superior de Ilustração.

Esse documento não tem a intenção de desvencilhar todo o processo burocrático e profundo que envolve a criação de um novo curso superior, mas sim de compartilhar a efetiva participação que a ilustração tem no mercado de trabalho brasileiro e na sociedade em geral, essa grande participação por si só, já justificaria a criação de possíveis propostas de cursos de graduação que incentivem e melhorem esses profissionais. Mas como citado acima serve de anteparo para uma compulsória e imprescindível discussão acerca do tema, visto as várias justificativas antepostas.

Apesar da ilustração já estar inserida comercialmente no mercado editorial, artístico, publicitário, da animação e games, os profissionais que atuam nesses mercados, quando procuram cursos para se aprimorar, tendem a instrução autodidata (aprendem sozinhos ou em tutoriais) ou procuram as opções disponíveis (cursos livres, técnicos). Para a formação superior alguns profissionais optam por cursos correlatos de graduação nas faculdades como o Design, Artes Visuais, Arquitetura, Artes Gráficas, Gravura, entre outros, que formam profissionais em arte, mas não certificam especificamente para a Ilustração.

Mas o que se comprova na prática, é que cursos específicos de graduação na ilustração hoje são disponíveis somente no âmbito internacional e comprovadamente inacessíveis para uma grande parte dos profissionais brasileiros ilustradores. São inacessíveis principalmente pelo alto custo de formação (cursos em escolas particulares no exterior, giram entre U$80mil a U$150mil para a graduação, sem contar despesas com material, alimentação, moradia, etc.), mas também inviáveis por questões geográficas, de

idioma e de vistos internacionais.

Consciente que esse documento seja apenas essa base de recomendação de uma composição para um futuro curso de ilustração, também ele contempla uma confirmação da mobilização e busca do profissionalismo, que nós ilustradores buscamos à mais de uma década.  A preocupação das entidades representativas como o Setorial Municipal da Ilustração(Curitiba) e algumas entidades de classe como a SIB – Sociedade dos Ilustradores do Brasil, ACB – Associação dos Cartunistas do Brasil, GRAFAR - Grafistas Associados do Rio Grande do Sul e a ABIPRO – Associação Brasileira dos ilustradores Profissionais, vem reforçar a necessidade urgente de uma formação acadêmica mais profunda, com habilitação comprovada através de uma graduação para os profissionais da ilustração.

Essa preocupação se comprova inicialmente por um documento redigido em 2007 (inserido no corpo dessa pesquisa) onde as entidades de classe acima descritas solicitam e recomendam a criação da Disciplina de Ilustração dentro da grade curricular do curso superior de Comunicação Social. Mas também confirmada, com as demandas levantadas pelas conferências municipais, do plano municipal e da pesquisa socioeconômica, geradas em Curitiba pelo setorial da Ilustração. Comprovado também pela minha vivência acadêmica (com formação em outro curso) e por minha experiência profissional, onde observei que a grande maioria dos colegas ilustradores não possuem formação superior, ou se possuem graduação, são de áreas correlatas.

Entendo a evidencia de que a valorização da profissão de ilustração não depende exclusivamente da criação de um curso superior e da obtenção de um diploma, dependem de outros inúmeros fatores sociopolíticos e mercadológicos.

Mas não podemos negar, que a possibilidade e disponibilidade de um anteparo acadêmico na formação profissional dos ilustradores, através de um curso superior, propiciaria a esses artistas uma excelência profissional e elevação do conhecimento de modo quantitativo e expressivo, mesmo que essa profissão já exista e atue no mercado. Basta comparar com outras profissões, que em algum momento de sua história passaram a oferecer cursos de graduação específicos, que antes não existiam. Tais profissões comprovaram historicamente o aumento de profissionais no mercado, além de promover, regulamentar e valorizar a profissão.

A possibilidade de graduação para a ilustração, disponibiliza novas perspectivas aos profissionais ilustradores, tanto no âmbito da pesquisa acadêmica, quanto no âmbito mercadológico, da economia criativa, da valorização da profissão e da convivência ética e saudável dentro do mercado. Essa preposição pode também ser justificada pelo simples fato de existirem inúmeros cursos de graduação em outros países e outros mercados.  A sobrevivência de um curso superior só se fundamenta pela demanda comercial e da sociedade, ou seja, o curso tem que ser necessário para estudantes e sociedade, e essa capacitação dos ilustradores tem que ser exigido pelo mercado. O fato de existirem cursos de sucesso, que formam profissionais há anos, em mercados competitivos como EUA, Inglaterra, Suécia e Canadá, talvez seja uma justificativa sólida para a necessidade de instrução com qualidade, na formação acadêmica dos profissionais da ilustração também aqui no Brasil. A possibilidade de um curso superior nessa área, em meu entender, só tem pontos positivos: de majoração profissional, de concorrência qualitativa, de formação de público, de representatividade da classe e de elevação na qualidade estética e visual da produção gráfica nacional.

Enfatizo que as opiniões aqui esboçadas, são baseadas como disse, na minha vivência acadêmica e profissional, trabalhando como professor e ilustrador, a mais de 20 anos em Curitiba. Como informei acima, nesse documento registro esse sentimento, para servir de base a uma discussão maior. Meu proposito ideológico é que seja o começo de uma ampla conferência acerca da matéria, com o vislumbre de um possível curso de graduação na área de Ilustração existente em universidades brasileiras. Entendo também que essa diligência, não pode partir somente da sociedade, também se faz necessário o interesse das universidades e faculdades, particulares ou gratuitas. Assim é preciso que essa reivindicação chegue aos órgãos, colegiados, coordenações e secretarias que analisem essas demandas, por isso esse documento também se justifica.

As pesquisas e informações retiradas da internet, tem sua citação e referência informadas no final do documento. A informação citada sobre a pesquisa socioeconômica da ilustração e as demandas informadas sobre o Plano Municipal de Cultura do Setorial da Ilustração, tem seus registros nos próprios documentos, respectivamente.

MARCELO MARQUES LOPES

Ilustrador e professor. Associado a SIB desde 2013. Associado a ABIPRO desde 2014. Faz parte do grupo de elaboração e discussão do Plano Municipal de Cultura do Setorial de Ilustração. Delegado do Setorial de Ilustração. Graduado pela UNESPAR, no Campus I, EMBAP (Escola de Música e Belas Artes do PR), no Curso de licenciatura em Artes Visuais. No entanto, gostaria muito de ter se formado no Curso de Ilustração, se ele existisse.

A N E X O S

## 2. Pesquisa Cursos no exterior

As universidades e faculdades aqui pesquisadas, através da internet, tiveram seu conteúdo traduzidos e foram pesquisas em Março de 2016. Seus conteúdos podem ser atualizados ou alterados a qualquer tempo pelas instituições, desse modo servem apenas como apoio, no sentido de se compreender a estrutura do conteúdo dos programas, das matérias, das disciplinas, da carga horária, dos conceitos e das poéticas envolvidas em cursos internacionais de graduação com ênfase na ilustração. Algumas instituições trabalham com créditos em vez de carga horária e a definição de crédito varia de instituição para instituição. A tarja cinza contempla o nome da instituição, seguida da sua localização e demais informações, nos quadros seguem os conteúdos programáticos do Curso e respectivas disciplinas:

### **Algonquin College –** School of Media & Design – Ontario, Canadá

Site: http://www.algonquincollege.com/

Curso: Curso Técnico de Ilustração e Concept Art – Nível Faculdade – Formato Condensado

Duração: 45 semanas – 2 anos – Período Integral

Conteúdo Programático:

Os Programas Educacionais da Algonquin College são ministrados usando uma variedade de modos de instrução. Os cursos podem ser oferecidos em sala de aula ou laboratório, totalmente on-line, ou em um modo híbrido que combina sessões presenciais com atividades de aprendizagem on-line.

| **Nivel 01** | |
|---|---|
| Matéria | Horas |
| Vida e Desenho I | 60 |
| Visual Dynamics | 60 |
| Ambientes e Art Building | 60 |
| Interpretação Ilustrativa | 60 |
| Interactive Media Art | 60 |
| História de Comunic. Visual | 45 |
| Comunicações | 45 |
| **Nivel 02** | |
| Matéria | Horas |
| Vida e Desenho II | 60 |
| Narrativas Gráficas | 60 |
| Ambientes e Art Building II | 60 |
| Interpretação Ilustrativa II | 60 |
| Interactive Media Art II | 60 |
| Livros/Graphic Novels | 45 |
| Educação geral Eletiva | 45 |

| Nivel 03 | |
|---|---|
| Matéria | Horas |
| Vida e Desenho III | 60 |
| Narrativas Gráficas II | 60 |
| Marketing e Merchandising | 60 |
| Transição Profissional | 60 |
| Interactive Media Art III | 60 |
| Luz e cor | 45 |
| Educação Geral eletiva | 45 |

ANEXOS

## **Sheridan University –** Ontário, Canadá

**Site:** http://www.sheridancollege.ca

**Curso:** Bacharelado em Ilustração – Faculdade de Animação, Artes e Design - Graduação

**Duração:** 4 anos – 8 semestres

**Conteúdo Programático:**

*Alunos de ilustração da Sheridan aprendem a explorar ambos os meios tradicionais e digitais. Desenvolver uma filosofia visual para trabalhar com seu domínio técnico. Esta abordagem de base alargada irá permitir--lhe aplicar o seu grau Ilustração em uma ampla gama de planos de carreira, enquanto se prepara você para se adaptar à evolução da comunicação visual.*

| | 1º Semestre | |
|---|---|---|
| 1º ANO | Matéria | Créditos |
| | Principios de Projeto de Ilustração | 3 |
| | Desenho e Pintura Representacional I | 6 |
| | Vida Ilustrada - Desenho I | 3 |
| | Processo Conceitual I | 3 |
| | Composição e Retórica | 3 |
| | Matéria Optativa | 3 |
| | 2º Semestre | |
| | História da Ilustração e Prática | 3 |
| | Desenho e Pintura Representacional II | 6 |
| | Vida Ilustrada - Desenho II | 3 |
| | Processo Conceitual II | 3 |
| | Amplitude Eletiva (temática opcional) | 3 |
| | Matéria Optativa | 3 |

| | 3º Semestre | |
|---|---|---|
| 2º ANO | Matéria | Créditos |
| | Conceitos de Ilustração | 6 |
| | Metodos de Pintura I | 3 |
| | Figura e Desenho Ilustrativo I | 3 |
| | Principios Mídia Digital I | 3 |
| | Métodos/Meios de Ilustração | 3 |
| | Matéria Optativa | 3 |
| | 4º Semestre | |
| | Métodos Visuais | 6 |
| | Metodos de Pintura II | 3 |
| | Figura e Desenho Ilustrativo II | 3 |
| | Principios Mídia Digital II - Espaço e Iluminação | 3 |
| | Estrategias dos meios de Ilustração | 3 |
| | Amplitude Eletiva (temática opcional) | 3 |

| 3º ANO | 5º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Créditos |
| | Estrategias Visuai | 3 |
| | Informações Ilustração | 3 |
| | Desenho Ilustrativo e Pintura | 3 |
| | Midias Digitais 3: 3D e Animação | 3 |
| | Design gráfico I | 3 |
| | Estágio (Co-Opertative education) | 3 |
| | 6º Semestre | |
| | Carteiras | 3 |
| | Estudos da Ilustração nos Negócios | 3 |
| | Mídias Digitais 4: Carteiras on-line | 3 |
| | Design gráfico II | 3 |
| | Amplitude Eletiva (temática opcional) | 3 |
| | Matéria Optativa | 3 |

| 4º ANO | 7º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Créditos |
| | Ilustração Avançada | 3 |
| | Estratégias de ilustração nos Negócios II | 3 |
| | Narrativa Visual I | 3 |
| | Workshop de Ilustração I | 3 |
| | Estágio II | 3 |
| | Matéria Optativa | 3 |
| | 8º Semestre | |
| | Tese de Ilustração | 3 |
| | Projeto de Portfólio de Ilustração | 6 |
| | Narrativa Visual II | 3 |
| | Workshop de Ilustração II | 3 |
| | Ilustração - Animação e Interação | 3 |
| | Matéria Optativa | 3 |

## **Seneca College –** Art, Animation & Design – Toronto, Canadá

**Site:** http://www.senecacollege.ca/

**Curso:** Curso de Ilustração Independente – Nível Faculdade – Formato Condensado – Graduação/ Especialização Técnica

**Duração:** 2 anos – 4 semestres

**Conteúdo Programático:**

*Durante o curso deste programa, você vai construir uma forte carteira de trabalho de ilustração para uma ampla gama de aplicações práticas. Antes de se formar, você irá criar o seu próprio negócio, tem um site funcionando e tem as habilidades de contabilidade, marketing e criação de receitas integrais para lançar uma carreira freelance na ilustração.*

| 1º ANO | 1º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Inglês | |
| | Técnicas tradicionais Ilustração I | |
| | Ferramentas Digitais | |
| | História da Ilustração Aplicada | |
| | Vida e Desenho I | |
| | Negócios I | |
| | Desenho Estrutural I | |
| | 2º Semestre | |
| | Técnicas tradicionais Ilustração II | |
| | Pintura Digital | |
| | Criatividade e Desenvolv. Conceito I | |
| | Publicidade / Ilustração Packaging | |
| | Negócios II | |
| | Desenho Estrutural II | |
| | Optativa: General Education Course | |
| | Vida e Desenho II - Anatomia I | |

| 2º ANO | 3º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Narrativa Sequencial (Ilustração Comic) | |
| | Técnicas tradicionais Ilustração III | |
| | Criatividade e Desenvolv. Conceito II | |
| | Ilustração Infantil | |
| | Ferramentas Small Business: Web, Design & Portfólio Digital | |
| | Desenvolvimento Visual I | |
| | Optativa: General Education Course | |
| | Vida e Desenho II - Anatomia II | |
| | 4º Semestre | |
| | Técnicas tradicionais Ilustração IV | |
| | Ilustração Interativa | |
| | Especialização do Estúdio | |
| | Pequenos Negócios | |
| | Desenvolvimento Visual II | |
| | Vida e Desenho - Aplied | |
| | Optativa: General Education Course | |

## **UWE Bristol –** University of the West of England – Bristol – Reino Unido, Inglaterra

Site: http://www1.uwe.ac.uk/

Curso: Bacharelado em Ilustração – Faculdade de Artes e Design – Graduação – Foco na produção literária/editorial/publicitária

Duração: 3 anos – 6 semestres – Período Integral

Conteúdo Programático:

O curso de Ilustração produz consistentemente os estudantes premiados que entram em carreiras de alto nível entre as indústrias criativas. Você vai trabalhar em uma variedade de meios, incluindo 2D, 3D e imagem em movimento. Projetos autodirigida que pode variar de editorial para a narrativa, 3D para o cinema, animação, livros de artes, proporcionando excelente preparação para o mundo comercial. O curso incentiva você a criar e desenvolver a sua própria linguagem visual pessoal.

1º ANO - O primeiro ano apresenta a ilustração e suas aplicações na resolução de problemas. Grande ênfase é colocada no desenho como a comunicação com base fundação linguagem pessoal. Você é incentivado a explorar uma ampla gama de meios de comunicação tradicionais e digitais e explorar técnicas de pintura e a tradução de imagem em gravura.

Haverá uma série de palestrantes convidados e um módulo de Prática e experiência profissional

para que você possa começar a localizar o contexto da sua própria prática, ouvir de profissionais da indústria e descobrir mais sobre as opções de carreira futura. Você vai estudar os seguintes módulos obrigatórios:

- Introdução à Ilustração
- Narrativa e Lugar
- Perspectivas críticas
- Experiência prática e trabalho profissional na Ilustração 1

2º ANO - Introdução para a experiência mais ampla da prática profissional ilustração. Você vai experimentar histórias sequenciais e a exposição de ideias complexas em imagens individuais. Você é encorajado em todos os momentos para refletir sobre sua prática pessoal e entender as fontes que orientam e informam. No segundo semestre, há a oportunidade de realizar um programa de intercâmbio internacional em uma das instituições parceiras na Europa ou ainda mais longe. Você vai estudar os seguintes módulos obrigatórios:

- Explorando Processo em Ilustração
- Análise criativo
- Experiência prática e trabalho profissional na Figura 2

Além disso, um dos seguintes módulos opcionais:

- O desenvolvimento da prática na Ilustração 2
- Intercâmbio Internacional

3º ANO - O aluno vai assumir a responsabilidade por seu próprio progresso criativo através de um programa de estudo autodirigido liderado por estudantes, onde o individualismo e inovação são incentivados. Estudos de negócios e seminários independentes liderados por praticar ilustradores irá aconselhá-lo na seleção e apresentação de uma carteira profissional de trabalho. Você vai estudar os seguintes módulos obrigatórios:

- Preparação para o Estudo de Extensão em Ilustração
- Estudo prolongado em Ilustração
- Projeto de pesquisa independente
- Experiência prática e trabalho profissional na Ilustração 3

Observe também que esta estrutura é apenas para a entrega de curso em tempo integral. Para a entrega a tempo parcial os mesmos módulos serão estudados no entanto, a estrutura será diferente.

## **CCA – California College of the Arts –** São Francisco, EUA

**Site:** https://www.cca.edu

**Curso:** Bacharelado em Ilustração – Graduação

**Duração:** 4 anos – 8 semestres

**Conteúdo Programático:**

*Nosso programa desafia você a explorar tudo, desde ideias profundamente pessoais para as questões sociais mais amplas - e fazer sentido de tudo em papel, tela e digital.*

| 1º ao 4º ANO | Matérias | Créditos |
|---|---|---|
| | Desenho 1 | 3 |
| | Digital: 2D, 3D e 4D | 9 |
| | Ilustração em Estúdio 1-6 | 18 |
| | Ferramentas da Ilustração: Ilustração Digital | 3 |
| | Ferramentas da Ilustração: Prática Profissional | 3 |
| | Ferramentas da Ilustração: Pintura | 3 |
| | Eletivas | 9 |
| | Eletivas Desenho | 6 |
| | Matérias Adicionais - Requisitos em estúdio | Créditos |
| | Diversidade de estudos | 3 |
| | Interdisciplinar Estúdio | 3 |
| | Eletivas Estúdio | 12 |
| | Matérias - Ciências Humanas | Créditos |
| | Escrevendo 1 e 2 | 6 |
| | Introdução às Artes: Antiguidade até contemporrâneo | 3 |
| | Estudos críticos | 3 |
| | História das Mídias | 3 |
| | Literatura & Artes Cênicas (nivel 200) | 3 |
| | Filosofia e Teória Crítica (nível 200) | 3 |
| | Ciências Sociais | 3 |
| | Matemática | 3 |
| | Estudos Visuais | 3 |
| | Humanidades e Ciências | 9 |
| | Seminários, Ciências Eletivas, Estágio | 6 |

**Conteúdo Programático separado em sequência:**

**CCA Sequence: ILLUSTRATION**

**This chart outlines a recommended path towards graduation for students matriculating in Fall 2016 or Spring 2017.**
**Your schedule should be based on individual requirements according to your Degree Audit and Advisor recommendations.**

| | Freshman - First Year | | | Sophomore - Second Year | | Junior - Third Year | | Senior - Fourth Year | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Core Requirements:** | Core Studio<br>(CORES-100, 104, 108 **OR** 112)<br>3 units | Core Studio<br>(CORES-100, 104, 108 **OR** 112)<br>3 units | **Major Requirements:** | Illustration 1<br>3 units | Illustration 2<br>3 units | Illustration 3<br>3 units | Illustration 4<br>3 units | Illustration 5:<br>Thesis<br>3 units | Illustration 6:<br>Portfolio<br>3 units |
| | Core Studio<br>(CORES-100, 104, 108 **OR** 112)<br>3 units | Core Studio<br>(CORES-100, 104, 108 **OR** 112)<br>3 units | | Illustration Tools:<br>Digital Illustration<br>3 units | Illustration Tools:<br>Painting for Illus.<br>3 units | Illustration Tools<br>Elective<br>3 units | Illustration Tools<br>Elective<br>3 units | Illustration Tools:<br>Elective<br>3 units | Illustration Tools<br>Prof. Practice<br>3 units |
| **Intro to Major/ Electives:** | Studio Elective*<br>(recommended:<br>Approv Drawing elective)<br>3 units | Studio Elective*<br>(recommended:<br>Approv Drawing elective)<br>3 units | | Approved Drawing<br>Elective<br>3 units | Approved Drawing<br>Elective<br>3 units | | | | |
| | *see Degree Audit for approved Draw. course | | | | | Upper Division<br>Interdisciplinary Studio<br>(UDIST-300)<br>3 units | Diversity Studies<br>Studio<br>(DIVST-300)<br>3 units | Studio Elective<br>3 units | Studio Elective<br>3 units |
| **H & S Requirements:** | Introduction<br>to the Arts<br>3 units | Introduction<br>to the Modern Arts<br>3 units | **200 Level H&S categories:**<br>**LITPA**<br>**PHCRT**<br>**SSHIS**<br>**SCIMA**<br>**VISST** | 200-level H&S<br>Take one from<br>each category<br>3 units | Media History:<br>History of Illustration<br>3 units | 200-level H&S<br>Take one from<br>each category<br>3 units | 200-level H&S<br>Take one from<br>each category<br>3 units | 300-level H&S<br>Choose from list<br>of H&S categories<br>3 units | 300-level H&S<br>Choose from list<br>of H&S categories<br>3 units |
| | Writing 1<br>3 units | Foundations in<br>Critical Studies<br>3 units | **300 Level H&S categories:**<br>**LITPA**<br>**PHCRT**<br>**SSHIS**<br>**SCIMA**<br>**VISST** | 200-level H&S<br>Take one from<br>each category<br>3 units | Writing 2<br>3 units | Diversity Studies<br>Seminar<br>(DIVSM-300)<br>3 units | 200-level H&S<br>Take one from<br>each category<br>3 units | 300-level H&S<br>Choose from list<br>of H&S categories<br>3 units | Humanities & Science<br>Elective<br>(any 200 or 300 level)<br>3 units |
| | Lower Division | | | | | Upper Division | | | |
| **Total Units = 120** | **Total Semester Units = 15** | **Total Semester Units = 15** | | **Total Semester Units = 15** | **Total Semester Units = 15** | **Total Semester Units = 15** | **Total Semester Units = 15** | **Total Semester Units = 15** | **Total Semester Units = 15** |

**updated: 02/10/16**

## **SVA NYC – School of Visual Arts –** Nova York, EUA

**Site:** http://www.sva.edu/

**Curso:** Ilustração - Graduação

**Duração:** 4 anos – 8 semestres

**Conteúdo Programático:**

*Um estilo inteligente já foi pensado para ser o cartão de chamadas para o ilustrador profissional. Mas em uma época onde as imagens e obras de arte abundam, artistas visuais devem fazer mais do que oferecer desenhos, devem desenvolver uma sensibilidade real e criar um trabalho que transcende as tendências.*



| 1º ANO | 1º e 2º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Sobrevivendo ao mundo da arte I | |
| | Sobrevivendo ao mundo da arte II | |
| | Desenho I | |
| | Desenho II | |
| | Pintura I | |
| | Pintura II | |
| | Escultura | |
| | Fundamentos da Computação Visual | |
| | Escrever/Literatura I | |
| | Escrever/Literatura II | |

| 2º ANO | 3º e 4º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Princípios de Ilustração I e II | |
| | Pintura III e IV | |
| | Storytelling I e II | |
| | Desenho III e IV | |
| | Gravura e Monoprint como Ilustração | |
| | Rotulação da Mão | |
| | Perspectiva | |
| | Técnicas: Aquarela, Acrílica, guache e Pastel | |
| | Animação | |
| | Escultural Figurativo | |

| 3º ANO | 5º e 6º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Problemas Pictoricos I | |
| | Problemas Pictoricos II | |
| | Inquerito Cultural I | |
| | Inquerito Cultural II | |
| | Técnicas Colagem | |
| | 3D | |

| 4º ANO | 7º e 8º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matérias | Horas |
| | Prática Profissional: Ilustração | |
| | Portfólio digital básico | |
| | Portfólio digital Intermediário | |
| | Ilustração Portfólio I | |
| | Ilustração Portfólio II | |
| | Negócios | |

## **Konstfack – University College of Arts, Crafts and Design–** Estocolmo, Suécia

**Site:** https://www.konstfack.se

**Curso:** Bacharelado em Projeto Gráfico e Ilustração – Faculdade de Animação, artes e Design – Graduação – Língua Sueca.

**Duração:** 3 anos – 6 semestres – Período Integral

**Conteúdo Programático:**

*Konstfack é a maior faculdade da universidade de artes, artesanato e design na Suécia. A cada ano, cerca de 1.000 estudantes estão matriculados em programas de formação de professores e cursos para profissionais Bacharelado e programas de Mestrado, Programa de Doutoramento. O programa é caracterizado pela sua combinação de dois temas: Design Gráfico e Ilustração com o mesmo peso e atenção a ambos. O ensino abrange três áreas: Design Gráfico (incluindo a tipografia), Ilustração (incluindo imagens fotográficas e gráficos) e mover mídia (animação, vídeo, web).*

*Especificamente, o College of Arts, o acesso às diversas oficinas, a tela - e oficina gráfica (incluindo a tipografia mão e imprensa), acesso a salas de informática, estúdios de fotografia e laboratório de vídeo. A combinação de artesanato tradicional e tecnologia digital lhe dá uma base criativa única.*

*No ensino de teoria e prática, com foco em sua própria prática criativa. Tão importante quanto a expressão visual é contar histórias e ideias. Você trabalha tanto de forma independente e em grupos - com projetos mais longos ou mais curtos oficinas - sempre sob supervisão.*

*O primeiro ano você estuda tanto o design gráfico e ilustração. Segundo ano ofereceu alguma de concorrer às eleições e no terceiro ano, escolher uma especialização em um dos tópicos. O ensino ancorado ao mundo exterior com a ajuda de professores convidados, professores, nossos professores profissionais e cursos de desenvolvimento profissional. Em três anos, há também a oportunidade de fazer intercâmbio com outras universidades no exterior.*

# 3. Pesquisas Cursos no Brasil

As universidades e faculdades abaixo descritas foram pesquisadas em Março de 2016, através da internet. Seus conteúdos podem ser atualizados ou alterados a qualquer tempo pelas instituições, desse modo servem apenas como apoio, no sentido de se compreender a estrutura do conteúdo dos programas, das matérias, das disciplinas, da carga horária, dos conceitos e das poéticas envolvidas em cursos de ilustração. Seguem alguns Cursos de pós-graduação, especialização e Tecnólogos. Foi encontrado um curso de graduação correlato, que também foi incluso na pesquisa.

A tarja cinza contempla o nome da instituição, seguida da sua localização e demais informações, nos quadros seguem os conteúdos programáticos do Curso e respectivas disciplinas:

## **UNIPLAN–** Centro Universitário Planalto do Distrito Federal - DF

**Site:** http://www.uniplandf.edu.br/

**Curso:** Comunicação e Ilustração Digital – Curso Técnico – Misto Presencial/distância

**Duração:** 2 anos – 4 semestres

**Conteúdo Programático:**

*Sua organização curricular dá especial ênfase às competências profissionais peculiares às áreas exploradas, obedecendo a perfis profissionais e gráficos formulados a partir da aferição das demandas imediatas do mercado de trabalho e da sociedade. Suas diretrizes curriculares são presente objeto de estudos pelo MEC, como parte dos trabalhos de reforma da Educação Profissional segundo os pressupostos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996.*

*O Centro Universitário pretende que os Tecnólogos por ele formados sejam, em conformidade com a definição proposta pelo MEC, profissionais de nível superior aptos a desenvolver, de forma plena e inovadora, atividades em suas áreas de formação específica, contribuindo para o pronto atendimento das necessidades do mercado de trabalho das regiões em que atuarem.*

| | 1º ao 4º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Carga Horária |
| 1º ANO e 2º ANO | Atividades Complementares | 200 |
| | Computação Gráfica 3D - Modelamento | 60 |
| | Composição e Projeto Gráfico | 60 |
| | Computação Gráfica | 60 |
| | Comunicação Aplicada | 60 |
| | Comunicação Editorial | 60 |
| | Desenvolvimento de Embalagens | 60 |
| | Educação Ambiental (Optativa) | 20 |
| | Empreendedorismo | 60 |
| | Estudos Disciplinares | 200 |
| | Ética e Legislação | 60 |
| | Fotografia e Técnicas de Iluminação | 60 |
| | História da Arte | 60 |
| | Língua Brasileira de Sinais (Optativa) | 20 |
| | Manuais e Ilustrações Técnicas - Científicas | 60 |
| | Metodologia Científica | 60 |
| | Oficina de Textos | 60 |
| | Planejamento Estratégico | 60 |
| | Princípios de Sistemas de Informação | 60 |
| | Produção Gráfica | 60 |
| | Relações Étnico-Raciais e Afrodescendência (Optativa) | 20 |
| | Sinalização e Mídia Exterior | 60 |
| | Teorias e Técnicas da Comunicação | 60 |
| | Publicações para Web | 60 |
| | Registro Visual e Sonoro | 60 |

## **OPET – Grupo Educacional OPET –** Curitiba, PR

Site: http://www.opet.com.br/

Curso: Pós-graduação em História em Quadrinhos

Duração: 18 meses - 420 horas

Conteúdo Programático:

As aulas, com opção quinzenal aos sábados e 40% de atividades práticas, tornam o aprendizado mais consistente e sintonizado com a realidade de cada área. Uma estratégia de inovação educacional que é a marca do Centro de Pós-Graduação Opet.

| | 1º, 2º, 3º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| 18 meses | História dos Quadrinhos | |
| | Teoria de Quadrinhos | |
| | Roteiro I | |
| | Roteiro II | |
| | Desenho I | |
| | Desenho II | |
| | Letreiramento e Colorização | |
| | Quadrinhos e Cinema | |
| | Mercado de Quadrinhos | |
| | Webcomics | |
| | Quadrinhos e Ilustração Publicitária | |
| | Quadrinhos e Educação | |
| | Design e História em Quadrinhos | |
| | Ética e Sustentabilidade Empresarial | |
| | Metodologia | |
| | Trabalho de Conclusão de Curso | |

## **Universidade Anhembi Morumbi – Laureate International Universities –** São Paulo, SP

Site: http://www.portal.anhembi.br/

Curso: Pós-graduação em Ilustração, Infografia e Motion Graphics

Duração: 18 meses - 420 horas

Conteúdo Programático:

A Pós-graduação em Ilustração, Infografia e Motion Graphic visa proporcionar aos estudantes a continuação dos estudos e a especialização profissional em ilustração, infografia e motion graphics. A proposta do curso é formar e qualificar profissionais para atuar de forma criativa e inovadora no desenvolvimento e na proposição de estratégias de comunicação visual que usem a ilustração, a infografia e o motion graphics, a fim de comunicar e facilitar a visualização de dados e mensagens.

| 18 meses | 1º, 2º, 3º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | 1º Módulo | |
| | ILUSTRAÇÃO | |
| | ILUSTRAÇÃO DIGITAL | |
| | MEIOS DE REPRESENTAÇÃO PLÁSTICA | |
| | METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTÍFICA | |
| | MODELAGEM 3D | |
| | PROJETO I – ILUSTRAÇÃO | |
| | 2º Módulo | |
| | ANIMAÇÃO 3D | |
| | DESIGN DA INFORMAÇÃO | |
| | INFOGRAFIA – MEIOS, MÍDIAS E LINGUAGENS | |
| | PROJETO II – INFOGRAFIA | |
| | TEORIAS CONTEMPORÂNEAS DE COMUNICAÇÃO | |
| | 3º Módulo | |
| | EDIÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO | |
| | MONOGRAFIA – ILUSTRAÇÃO, INFOGRAFIA E MOTION GRAPHICS | |
| | MOTION GRAPHICS | |
| | PROJETO III – MOTION GRAPHICS | |
| | PROJETO INTEGRADO – CONCEPÇÃO E IMPLANTAÇÃO | |
| | ROTEIRO E STORYBOARD | |



## **PUC – Pontifícia Universidade Católica –** Curitiba, PR

Site: http://especializacao.pucpr.br/

Curso: Pós-graduação em Animação e Efeitos Visuais

Duração: 24 meses – 4 semestres

Conteúdo Programático:

O Curso de Especialização em Animação e Efeitos Visuais (CEAEV) é um programa com foco no desenvolvimento de animação e realização de efeitos especiais, desde a pré-produção até a execução final do projeto (pós-produção). Nesse programa com vínculo no Curso de Design Digital, a qualidade do ensino e a tecnologia utilizada permitem ao aluno executar os projetos mais criativos e inovadores.

| 18 meses | 1º, 2º, 3º , 4º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Concept Art, Storyboard e Animatic | 28 |
| | Simulação de Efeitos Físicos | 20 |
| | Rigging | 20 |
| | Produção de Áudio e Roteiros | 20 |
| | Príncipios em Animação 2D | 20 |
| | Pré-Produção em Áudio | 20 |
| | Interpretação Teatral para Animadores | 20 |
| | 2º Módulo | 20 |
| | Pós_produção de Áudio | 8 |
| | Montagem, Edição e Composição Visual | 40 |
| | Modelagem de Personagem | 40 |
| | Modelagem de Ambiente | 40 |
| | Mixagem Final e Finalização | 40 |
| | Linguagens, Narratiba e Roteiro | 40 |
| | Ilumninação e Render | 28 |
| | Efeitos Visuais | 20 |
| | Criação de Materiais e Texturização | 28 |
| | Ética | 15 |
| | Economia Criativa | 15 |
| | Eletivas I e Eletivas II | 22 |
| | Coaching e Gestão de Carreira | 15 |
| | Projeto Final - Núcleo Animação | 15 |
| | Projeto Final - Núcleo Produção | 15 |

## **ALPHA CHANNEL –** Vila Mariana - São Paulo, SP

**Site:** http://www.alphachannel.net.br/

**Curso:** Ilustração Digital Artística e Publicitária – Pós-graduação.

**Duração:** 12 meses – 360 horas

**Conteúdo Programático:**

*Esta pós-graduação em 1 ano nas áreas de Design Gráfico e Arte foca principalmente em Ilustração Digital avançada. Outro tema importante desenvolvido neste curso é o do Design de Interfaces para aplicativos da web e mobile.*

| | 1º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| 6 meses | Módulo 1 - Design | |
| | Revisão de Design Gráfico | |
| | Estudo aprofundado dos Princípios do Desenho | |
| | Conceitos fundamentais da Pintura | |
| | Noções de Concept Art | |
| | Princípios e práticas do Design de Interfaces | |
| | Estudo das principais vertentes do Design de Interfaces atual (Apple, Android, Microsoft, etc.) | |
| | Módulo 2 - Questões Profissionais | |
| | Mercado | |
| | Legislação e normas | |
| | Direito autoral | |
| | Contratos | |
| | Precificação | |
| | Marketing Pessoal e postura profissional | |
| | Módulo 3 - Prática Artística | |
| | Recortes inteligentes | |
| | Objetos inteligentes ("smart objects") | |
| | Edição não destrutiva | |
| | Pintura Digital | |
| | Retoque digital | |
| | Pincéis digitais e vetoriais | |
| | Vetorização avançada | |
| | Técnicas mistas: bitmaps + vetores em software vetorial | |
| | Técnicas mistas: bitmaps + vetores em software raster | |
| | Módulo 4 - 3D | |
| | Recursos 3D em software vetorial | |
| | Recursos 3D em software raster | |
| | nfografia vetorial | |
| | Matte Painting | |
| | Concept Art para Jogo | |
| | Embalagem | |
| | Design de Interface para App (aplicativo) | |
| | Identidade Visual | |

| | 2º Semestre | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| 6 meses | Módulo 1 - Design e Direção de Arte | |
| | embalagem, cartaz, anúncio, papelaria, padronagem, internet e apps para mobile | |
| | Paleta de cores | |
| | Tipografia | |
| | Estilo | |
| | O espectador | |
| | Interatividade | |
| | Interface com o usuário | |
| | Concept Art | |
| | Módulo 2 - Prática | |
| | Projetos específicos: processo criativo e elaboração | |
| | Interface e ícones para um app (mobile ou web) | |
| | Concept Art | |
| | Módulo 3 - Projeto Eletivo | |
| | Mascote | |
| | Desenvolvimento de uma fonte (tipografia própria) | |
| | Logotipia para jogo | |
| | Conjunto de padronagens | |
| | Site / doodle | |
| | Embalagem / mock up | |

## **UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do PR –** Curitiba, PR

**Site:** http://blogs.ct.utfpr.edu.br/especializacao/?page_id=131

**Curso:** Narrativas Visuais – Pós-graduação/Especialização.

**Duração:** 15 meses

**Conteúdo Programático:**

*Capacitar o aluno a analisar e produzir materiais narrativos, desenvolvendo discursos visuais em diferentes suportes e através de diferentes técnicas, bem como gerenciar e organizar processos estéticos representativos de imagem. Fomentar a pesquisa na área de design, artes e afins, na linha de narrativas visuais. Desenvolver nos alunos senso crítico e análise de materiais e processos visuais de representação. Capacitar o aluno a construir métodos narrativos artísticos. Explorar métodos, técnicas e ferramentas de produção de objetos visuais e audiovisuais.*

| 15meses | 1º, 2º e 3º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Gêneros Literários: perspectivas e impasses | |
| | Poética da imagem | |
| | História da arte | |
| | Ilustração | |
| | Fotografia | |
| | História em quadrinhos | |
| | Narrativas gráficas para aprendizagem e ensino | |
| | Design cênico | |
| | Audiovisual | |
| | Animação | |
| | Tópicos de interesse | |
| | Metodologia de pesquisa | |



## **Universidade POSITIVO –** Curitiba, PR

**Site:** http://www.up.edu.br/pos-graduacao/aplicativos-em-jogos-digitais-linha-game-design-arte

**Curso:** Aplicativos em Jogos Digitais – Linha Game Design/Arte – Pós-graduação/Especialização.

**Duração:** 18 meses – 480 horas

**Conteúdo Programático:**

*O presente curso destina-se a profissionais que atuam nas áreas de artes gráficas e afins, que tenham interesse em se aprofundar no estudo de Jogos Digitais. Além de estudantes formados nos cursos de nível bacharelado de Design Visual, Design de Produto, Artes Gráficas, Artes Visuais, Artes Plásticas, Publicidade e Propaganda, Jornalismo, além de outros correlatos que invariavelmente atuam com as artes visuais digitais.*

| 18 meses | 1º, 2º e 3º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Mercado de jogos digitais | |
| | Linguagem audiovisual | |
| | Game design | |
| | Gerenciamento de projetos | |
| | Modelagem e texturização 3D | |
| | Animação 3D | |
| | Sound design | |
| | Ilustração digital | |
| | Projeto e criação de interface 2D | |
| | Validação e balanceamento | |
| | Projetos especiais: startups e inovação | |
| | Workshops | |
| | Design cênico | |

## **Universidade Federal Minas Gerais –** Belo Horizonte, MG

**Site:** https://www.ufmg.br/cursos/

**Curso:** Cinema de Animação e Artes Digitais - Graduação.

**Duração:** 4 anos e meio – 9 semestres

**Conteúdo Programático:**

*Este curso foi estruturado a partir das vertentes: Cinema de Animação – por sua história e tradição junto à Escola de Belas Artes – e Artes Digitais – que trata do grande campo emergente transdisciplinar das artes interativas produzidas e/ou mediadas pelos sistemas computacionais. Nesse sentido, o curso contempla, em seu ciclo básico, algumas disciplinas comuns do curso de Artes Visuais.*

| 1º ANO | 1º e 2º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Arte e Mídia I | |
| | Cor, forma e composição da imagem digital | |
| | Desenho para Cinema de Animação | |
| | Estudo de caso processing | |
| | Panorama do Cinema | |
| | Arte e Mídia II | |
| | Fundamento da linguagem AudioVisual | |
| | Montagem e Edicção | |
| | Panorama do Cinema de Animação | |
| | Fundamentos da animação | |

| 2º ANO | 3º e 4º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Algoritmos e estruturas de dados I | |
| | Animação de personagens | |
| | Introdução às narrativas interativas | |
| | Roteiro escrito e visual | |
| | Stop-motion I - Modelagem | |
| | Algoritmos e estruturas de dados II | |
| | Animação 2D digital | |
| | Design de interface | |
| | Design sonoro I | |
| | Jogos I | |
| | Vídeo arte | |

| 3º ANO | 5º e 6º Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Animação 3D digital I | |
| | Fotografia básica | |
| | Panorama da arte digital | |
| | Sistemas musicais interativos | |
| | Animação 3D digital II | |
| | Crítica e produção para a web | |
| | Instalações em arte computacional interativa | |
| | Introdução à composição e pós-produção | |
| | Stop-motion II | |

| 4º ANO | 7º , 8º e 9 Semestres | |
|---|---|---|
| | Matéria | Horas |
| | Animação experimental | |
| | Ateliê: Cinema de animação I | |
| | Design de personagens | |
| | Jogos II | |
| | Som, imagem e performance computacional | |
| | Design sonoro II | |
| | Ateliê: Artes digitais I | |
| | Ateliê: Cinema de animação II | |
| | Produção colaborativa via web | |
| | Ateliê: Artes digitais II | |
| | Ateliê: Cinema de animação III | |
| | Trabalho de Conclusão de Curso | |

## **UVA – Universidade Veiga de Almeida –** Tijuca – RJ

**Site:** http://www.uva.br//

**Curso:** Ilustração e Animação Digital – Curso Técnico - Tecnólogo.

**Duração:** 2 anos – 4 semestres

**Conteúdo Programático:**

*O Curso de Design Gráfico - Ilustração e Animação Digital da Universidade Veiga de Almeida segue o perfil inovador da instituição. Sendo o primeiro do Rio de Janeiro, e um dos primeiros do Brasil, a oferecer uma formação focada no mercado de Animação, com o objetivo de atender as demandas do setor produtivo de Design Gráfico carioca. A ênfase na produção é outra característica importante, com estímulo constante ao desenvolvimento de projetos gráficos, que evidenciam a importância da interdisciplinaridade para o planejamento, desenvolvimento e execução de Ilustrações e Animações Digitais. O curso tem como objetivo não somente uma formação teórica, mas uma abordagem prática com foco no aprender fazendo, para uma rápida e efetiva inserção do aluno no mercado.*

| | 1º, 2º, 3º , 4º Semestres | |
|---|---|---|
| 24 meses | Matéria | Horas |
| | Animação 3d | 60 |
| | Animação de Personagens | 60 |
| | Composição digital | 60 |
| | Rigging (controles para animação) | 60 |
| | criação de Cenários Virtuais | 120 |
| | Criação e Percepção | 60 |
| | Desenho e Animação Digital | 60 |
| | Direção e Animação | 60 |
| | Direção de Arte | 60 |
| | Efeitos Visuais | 60 |
| | Gestão do Design | 60 |
| | História da Arte | 60 |
| | História do Design | 60 |
| | Ilustração e Pintura Digital | 60 |
| | Introdução ao Design | 60 |
| | Laboratório de Criação | 60 |
| | Metodologia Visual | 60 |
| | modelagem e Texturização de Personagens | 120 |
| | Princípios de Animação | 60 |
| | Produção de àudio | 60 |
| | Projeto Curta Metragem - Design em Movimento (Motion Design) | 60 |
| | Projeto de Ilustração temática - Vinheta Temática | 60 |
| | Representação 3D | 60 |
| | Roteiro e Story-board | 60 |

# 4. Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO

Em 2007, em São Paulo, várias associações representativas do setor de Ilustração, criaram um documento com recomendações para a inserção da disciplina ILUSTRAÇÃO nos Cursos de Graduação em Comunicação com habilitações em Jornalismo, Relações Públicas, Publicidade e Propaganda, Cinema, Editoração e ou outras habilitações no campo da Comunicação visual que venham a ser criadas. Este documento, elaborado em conjunto com as entidades de classe por meio de seus profissionais associados, foi organizado e redigido pelo artista gráfico *Faoza Monteiro*, com colaboração de *Leandro Malósi Dóro e João Spacca de Oliveira* e destina-se às entidades de ensino superior e aos órgãos governamentais competentes.

Decidimos incorporar esse documento nessa proposta em virtude da acuidade que foi tratado essa sugestão gerada por essas instituições. No documento faz-se menção a um histórico da ilustração e sua importância histórica, faz também uma justificativa a essa proposição de inserção da disciplina, e em seguida faz uma lista de sugestões para uma possível grade curricular da disciplina. Vale ressaltar que a profundidade que essa disciplina foi trabalhada por essa equipe, com embasamento teórico e prático, em nosso entender, traz legitimidade a esse documento. Essa sugestão trata-se de uma compilação com base na longa experiência dos ilustradores profissionais filiados e é uma contribuição para que professores e universidades elaborem os cursos de acordo com seus princípios e metodologia de ensino.

Abaixo reproduzimos o documento na integra, com o intuito de complementar a proposição de criação do curso superior de ilustração, esse documento deve servir  de base para qualquer construção e discussão acerca da possível criação de um curso superior na área de ilustração, pelo fato dele ter sido gerado com a participação de várias entidades representantes da classe, além dos profissionais de ilustração, sendo assim um grande espelho das características da função, da conceituação, do trabalho e da ética do ilustrador.

Acho interessante frisar que a recomendação das instituições não menciona carga horária individual por tema, separa as matérias por princípios e determina de modo geral um programa para 4 bimestres (1 ano de curso), podendo ainda ser reduzido para 6 meses, sendo desse modo muito flexível a futuras discussões ou alterações dessa a grade curricular.

Também é evidenciado no documento que essa recomendação tem a função complementar, a ideia não é formar ilustradores, mas sim complementar a graduação de jornalismo e comunicação de modo a trazer a ilustração como alternativa gráfica à linguagem principal trabalhada no curso.

Abaixo segue a recomendação na integra:

SIB – Sociedade dos Ilustradores do Brasil
ACB – Associação dos Cartunistas do Brasil
GRAFAR - Grafistas Associados do Rio Grande do Sul
ABIPRO – Associação Brasileira dos ilustradores Profissionais

---

São Paulo, Julho de 2007

**RECOMENDAÇÃO**

Criação da disciplina ILUSTRAÇÃO nos Cursos de Graduação em Comunicação com habilitações em Jornalismo, Relações Públicas, Publicidade e Propaganda, Cinema, Editoração e ou outras habilitações no campo da Comunicação visual que venham a ser criadas.

---

Este documento, elaborado em conjunto com as entidades de classe por meio de seus profissionais associados, foi organizado e redigido pelo artista gráfico Faoza Monteiro, com colaboração de Leandro Malósi Dóro e João Spacca de Oliveira e destina-se às entidades de ensino superior e aos órgãos governamentais competentes.

A duração, o conteúdo curricular e seu detalhamento, que estão sugeridos ao final deste documento, de forma alguma visa a engessar o direito da universidade e dos professores de construírem o conhecimento por seus próprios caminhos.
Nossa sugestão, no que tange à grade curricular, objetiva meramente apontar conteúdos que julgamos relevantes e indispensáveis aos futuros profissionais de comunicação, mas que poderão ser costurados de acordo com realidades, potencialidades, possibilidades e experiências diferentes.

---

**Introdução**

Em confluência com a nova visão sistêmica e as atuais diretrizes federais de educação que contemplam todos os níveis de modalidade de ensino com políticas de melhoria, seja ela básica, profissional, à distância, continuada ou superior, apresentamos nossa recomendação apoiada nas diretrizes curriculares gerais para os cursos de graduação aprovadas no CNE (Conselho Nacional de Educação) e nas diretrizes curriculares específicas à área de Comunicação Social e suas habilitações aprovadas conforme Processo N.º: 23001.000126/2001-69, Parecer N.º: CNE/CES 492/2001, do Colegiado CES (Conselho de Ensino Superior).

Conscientes dos princípios assegurados às instituições de ensino superior de ampla liberdade na composição da carga horária a ser cumprida para a integralização dos currículos, assim como da especificação das unidades de estudos a serem ministradas, buscamos com nossa proposição incentivar uma sólida formação, necessária para que o futuro graduado possa vir a superar os desafios de renovadas condições de exercício profissional e de produção do conhecimento. Nossa proposta contribui para uma formação mais profunda, com melhor habilitação, pois encorajamos o aproveitamento de nosso conhecimento, habilidades e competências adquiridos nos anos de experiência profissional, sabidamente julgada relevante para a área de formação considerada.

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 1, Julho de 2007.

Acreditamos que a universidade deve articular pressupostos ao saber científico, de forma sistematizada, sempre que os mesmos estiverem embasados na experiência de renomados, reconhecidos e atuantes profissionais via suas associações de classe.

A trajetória histórica do desenho no Brasil, por si, é argumento irrefutável para demonstrar a relevância dessa disciplina ainda inexistente de forma sistemática em nossas faculdades e universidades.

A conquista de uma cadeira universitária para a disciplina de ilustração é o reconhecimento acadêmico de um saber já posto na sociedade brasileira.
Em nosso passado, a ilustração já se mostrava presente mesmo antes de Dom João trazer a imprensa por meio dos artistas que vinham registrar nossas belezas.

Em nossos dias, é inconcebível a linguagem de comunicação sem o acompanhamento visual, visto que a ilustração está maciçamente presente em todas as formas de comunicação: livros, revistas, jornais, TV, publicidade, cinema, vídeo game e internet.

No futuro, colocado que a convergência midiática tende a ser característica dos novos tempos, tudo leva a crer que a ilustração terá papel de ainda maior relevância.

Nossa proposição abaixo traz uma análise dos aspectos negativos que a ausência de conhecimentos específicos sobre a ilustração gera no mercado de comunicação, principalmente no que se refere às dificuldades de seleção da imagem desenhada, da falta de conhecimentos das diversas aplicabilidades da mesma, da falta de valorização do desenho e da estética nacional, dos baixos níveis de teor comunicativo das imagens, do uso ilegal da imagem e das práticas comerciais não éticas envolvendo a utilização da ilustração.

Neste documento não nos limitamos a uma mera proposta “do que fazer”, mas também indicamos, conjuntamente com nossas justificativas, possibilidades de conteúdo para uma grade curricular adequada à disciplina e às demandas atuais de mercado.

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 2, Julho de 2007.

**Proposição / Justificativa**

Os cursos de Comunicação Social que envolvem as artes gráficas e digitais devem agregar ao seu currículo uma disciplina que abarque os princípios teóricos e as formas de aplicação e execução de ilustrações.

Chamamos de ilustração os desenhos editorias, didáticos, as charges, as caricaturas, as tiras, os info-gráficos, as histórias em quadrinhos e os cartuns, compondo a disciplina de Artes Gráficas Aplicadas ou, simplesmente, Ilustração.

O objetivo da disciplina é possibilitar ao acadêmico - futuro comunicador – o pleno acesso ao conhecimento atualizado de como utilizar, em sua vida profissional, esses recursos gráficos executados pelo ilustrador profissional.

O sólido histórico do usa da ilustração na imprensa e na literatura brasileira e sua capacidade singular de interpretar e retratar um assunto/tema, faz da ilustração um elemento visual de estudo indispensável para os futuros comunicadores sociais.

O uso da ilustração se desenvolveu com a imprensa escrita - mudaram as técnicas: litogravura, xilogravura, água forte, bico de pena e computação entre outros. Tal uso e diversificação da ilustração evoluíram e se consolidaram, migrando inclusive para a internet, cinema e telejornais.

A fotografia reduziu o uso da ilustração, mas não substituiu as demais formas de comunicação concernentes às artes gráficas aplicadas. Pelo contrário, a própria ilustração tornou-se ainda mais livre e artística graças também a eventuais parcerias com a fotografia.

A própria habilidade de manipular e consciência das distintas linguagens da ilustração são também modificadoras do fazer fotografia e cinema.

A disciplina de fotografia está presente, com cerca de dois semestres, em média, nos cursos de Comunicação Social, enquanto as artes gráficas aplicadas não, embora a carreira de ilustrador esteja prevista e registrada junto aos sindicatos de jornalismo do país e sua produção considerada essencial para publicações de massa, editorias, agências de publicidade, de marketing e para escritórios de design.

A existência da disciplina de Artes Gráficas Aplicadas, ou simplesmente Ilustração, é importante para o universo da comunicação social, sendo condição indispensável para o desenvolvimento desse elemento artístico essencial para a compreensão e divulgação de idéias e, por conseqüência, para uma melhor qualidade das peças visuais produzidas em nosso país.

Do contrário, continuaremos a ter uma enorme leva de jornalistas e comunicadores sociais saindo das universidades sem a compreensão e sem domínio das formas e possibilidades de uso da ilustração, de suas diversas aplicabilidades e sem ciência da importância deste elemento aos produtos comunicativos, que os estudantes de comunicação executarão em suas futuras vidas profissionais, seja ela em jornais, revistas, páginas eletrônicas, informativos internos, telejornais, cinema ou nas demais peças com teor comunicativo existentes.

O futuro comunicador deve necessariamente saber como selecionar, adequar, editar e utilizar a ilustração, bem como conhecer as leis vigentes específicas sobre direitos autorais, copyright e licenças de uso.

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 3, Julho de 2007.

A proposta da disciplina, portanto, não é a de formar desenhistas ou ilustradores. A disciplina quer possibilitar acesso a um conhecimento mais profundo sobre esse elemento comunicativo, com o qual os acadêmicos terão relações em suas futuras vidas profissionais.
Nosso objetivo, com essa disciplina complementar, não é portanto, formar ilustradores, mas preparar profissionais de diversas áreas da comunicação social a trabalhar com a ilustrações, entender sua importância e seus diversos usos e aplicações, sabendo distinguir linguagens, estilos e técnicas, entendendo os princípios de direito autoral, o que fornecerá ao aluno um leque de informações que o ajudará a usar a ilustração em seu ambiente profissional, mesmo que não diretamente ligado à comunicação.

A ilustração antecede a fotografia na imprensa, porém possui citações somente na cadeira de planejamento gráfico que, na maioria das instituições, não prevê um estudo mais aprofundado desse meio informativo que compõe grande parte das peças de comunicação gráficas de nosso tempo.

Estamos convictos de que, com a efetivação do apresentado acima, em curto prazo teremos uma sensível melhora na qualidade da formação dos futuros profissionais de comunicação social e que tal melhora possibilitará diretamente a elaboração de conteúdos mais ricos das futuras peças de comunicação visual, o que beneficiará um número gigantesco de brasileiros atingidos pela comunicação visual produzida no país.

Atenciosamente,

**SIB – Sociedade dos Ilustradores do Brasil**
**ACB – Associação dos Cartunistas do Brasil**
**GRAFAR - Grafistas Associados do Rio Grande do Sul**
**ABIPRO – Associação Brasileira dos ilustradores Profissionais**

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 4, Julho de 2007.

**Sugestões de conteúdo para estrutura de grade curricular da disciplina "ILUSTRAÇÃO".**

A sugestão abaixo é fruto compilado da longa experiência de nossos profissionais filiados e é uma contribuição para que professores e universidades elaborem os cursos de acordo com seus princípios e metodologia de ensino.

O detalhamento exposto busca meramente sugerir conteúdos curriculares que poderão ser costurados de acordo com realidades, potencialidades e possibilidades diferentes.

**Sugestão para duração da disciplina no curso**

Com base neste conceito - de disciplina complementar a outro curso – sugerimos que a cadeira tenha a duração de um ano - reduzível para seis meses, conforme necessidades de adequação do curso e/ou instituição.

Sugerimos um programa básico de 04 bimestres com uma aula por semana.

**Sugestão para base de grade curricular** (Princípios gerais)

**1 – A ilustração**
1-1 Conceituação, finalidades, características
1-2 Desenvolvimento histórico: a ilustração moderna e contemporânea
1-3 A ilustração no Brasil

**2 – A ilustração como linguagem visual.**
2-1 A linguagem visual e seu código
2-2 As relações entre textos e imagem
2.3 Técnicas e elementos compositivos da ilustração
2-4 Tipos de ilustração: técnico-científica e literária
2-5 Etapas da produção

**3 – A ilustração da obra literária.**
3-1 Características e objetivos
3-2 Concepção: as relações entre imagem literária e imagem visual
3-3 O texto como referência: as relações entre texto e imagem, forma de abordagem e linhas de leitura

**4 – O projeto visual do livro e revista (imprensa)**
4-1 Iconografia: metodologia e documentação
4-2 Livros manuscritos
4-3 A ilustração impressa

**5 – A ilustração associada às novas tecnologias**
5-1 Experimentação: suporte e imagem técnica, digitalização e novas tendências

**6 – Cartum, charge e história em quadrinhos.**
6-1 Conceituação, objetivos, características
6-2 Instalação e evolução histórica
6-3 Técnicas, linguagem seqüencial e novas tendências

**7 – Noções jurídicas**
7-1 Lei de direitos autorais
7-2 Propriedade intelectual
7-3 Registro de marcas

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 5, Julho de 2007.

**Tópicos de conteúdo**

Partindo do conceito de que não serão formados ilustradores, a disciplina deve ser capaz de estimular o interesse, sem se aprofundar demasiadamente em detalhes e conceitos técnicos, tendo seu foco voltado à formação de uma "bagagem" capaz de ampliar o discernimento visual e editorial do acadêmico. Para tanto, sugerimos o abaixo:

**Aulas Expositivas** (Painéis Introdutórios)

Visão geral da História da Arte e de estilos:

Panorama geral, com duração de duas semanas a um mês, pela história das artes visuais:
- Arte primitiva;
- Arte egípcia e arte greco-romana;
- Arte oriental;
- Arte bizantina e Idade Média;
- Renascimento;
- Barroco e Classicismo;
- Naturalismo;
- Romantismo do século XIX;
-Impressionismo;
- Van Gogh/Gauguin/Cézanne, que originaram as principais correntes do século XX.

Tópicos extras:

- Fotografia e Jornalismo;
- Arte do pôster e comunicação de massa;
- Cinema e Desenho Animado;
- Humor Gráfico e Quadrinhos;
- Tipologia (História; relação com o meio de reprodução e materiais; relação com os significados e valores evocados);
- Art Nouveau / Art Deco / evolução do design e da arte aplicada (móveis, objetos, moda, publicidade etc);
- impacto do meio eletrônico na criação e no consumo da ilustração.

Essas aulas expositivas (painéis) seriam introduções para despertar o interesse genérico.

Sugestão de livro: "Universos da Arte", de Fayga Ostrower (Editora Campus, Rio de Janeiro, 1983) - uma excelente introdução para leigos, mas que também avança em conceitos de composição.

Sugerimos nesta etapa a criação de espaço para discussões e trabalhos práticos, relacionando as informações históricas a utilizações da ilustração na atualidade.

Em relação a esse "background", pode-se então situar a Ilustração com suas características próprias, definindo seu espaço com precisão, como "arte visual aplicada com propósitos de comunicação", "técnica auxiliar de representação visual" ou qualquer outra definição útil, para evitar que ela se confunda com outros tipos semelhantes, como o desenho técnico ou as artes plásticas.

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 6, Julho de 2007.

Noções de Psicologia aplicada à Comunicação Visual

- Gestalt (teoria de leitura de conjunto);
- Símbolos (antigüidade de símbolos clássicos, arquétipos);
- Estudos sobre a leitura e clareza das tipologias;
- Outras noções de psicologia aplicada ao comportamento e reações do leitor não organizadas em escolas (teorias de comunicação e psicologia comportamental); cores e formas; lógica visual;
- Comportamento do olho frente à página diagramada, ao pôster.

Oficinas

Práticas envolvendo ilustração.
Tarefas acessíveis a todos os alunos, utilizando um banco de imagens que dê aos alunos a idéia do desafio de uma programação visual.

Sugestões de tarefas:

- Criação de um logotipo ou logomarca para uma empresa;
- Criação de uma capa para uma revista - a partir de uma manchete dada;
- Escolha de uma ilustração para um jornal interno;
- Criação de uma embalagem;
- Criação de uma campanha educativa (com temas como AIDS e outros de interesse público).

O trabalho das oficinas refletirá as questões:
- Relacionando imagem a texto;
- Como traduzir um texto para imagem?;
- Qual o pensamento por trás do texto que resultará num pensamento por imagens?;
- Qual a diferença de pensar através de palavras e pensar por imagens?
- Como evitar as redundâncias;

Nesse ponto surge também a questão da adequação das idéias e das técnicas aos conceitos ou conteúdos.

**Painéis Profissionais**

Exposição dos vários campos em que a ilustração é utilizada:

- Campo editorial: livros, livro didático, livro infantil, livro técnico, revistas, jornais;
- Publicidade, propaganda e marketing;
- Comunicação empresarial interna;
- Campanhas educativas.

Levantamento dos vários meios de comunicação utilizados

- Como a ilustração se adapta a cada meio (técnicas de impressão e custos) e público.

Noções jurídicas e éticas

- Lei de direitos autorais e registro de marcas;
- Conceito de propriedade intelectual, plágio;
- Histórico de casos e exemplos famosos.

Custos, investimentos na ilustração

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 7, Julho de 2007.

- O que representa em comparação com outros custos;
- Responsabilidade da ilustração na formação da identidade visual e no relacionamento com o cliente / leitor;
- Práticas não aconselháveis, tais como improviso, cópias e usos sem autorização legal).

Encontros/Palestras com profissionais

Profissionais convidados mostrariam trabalhos reais, apresentando "briefings" e demandas concretas, bem como explanações de suas técnicas pessoais de criação, suas políticas e práticas de relacionamento com seus clientes de diversas áreas da comunicação.

---

**SIB – Sociedade dos Ilustradores do Brasil**
**ACB – Associação dos Cartunistas do Brasil**
**GRAFAR - Grafistas Associados do Rio Grande do Sul**
**ABIPRO – Associação Brasileira dos ilustradores Profissionais**

Carta Proposta da SIB, ACB, GRAFAR, ABIPRO página 8, Julho de 2007.

# 5. Recomendação de Disciplinas para Grade do Curso de Ilustração

Segue abaixo nossas recomendações para possíveis disciplinas a compor a **grade curricular do Curso Superior de Ilustração**, tais recomendações advêm da pesquisa elaborada nesse documento, e com base na carta de recomendação das entidades de classe, também anexada nesse documento.

Entendemos que no processo de criação de um curso superior a universidade ou faculdade, leva-se outros inúmeros fatores em conta como: Proposta de Conceito do curso, Conceito políticos sociais do entorno e da realidade que a faculdade está inserida, Suportes mercadológicos para sobrevivência do curso, procura de mercado, novas linguagens e novas mídias, flexibilização curricular, inclusão social, difusão de conhecimento, busca de identidade nacional para o curso, entre outras. Assim as disciplinas propostas abaixo tem o objetivo apenas de sugerir conteúdos como uma base mínima para lecionar a ilustração dentro do ambiente acadêmico. Mas que podem ser adaptados a potencialidades e possibilidades específicas de cada faculdade ou universidade.

Como informado anteriormente, trata-se de um documento recomendatório, aberto e flexível, mas que respeita uma posição primordial com foco na valorização de técnicas de desenho, técnicas de pintura e construção visual através da prática artesanal. Fatores esses que entendemos serem indispensáveis em um curso de Ilustração. Em dias atuais com novas possiblidades digitais, a ilustração se reinventa, para a inserção dessas novas ferramentas, mas é de consenso que a construção de uma identidade visual para o artista se deve na busca da prática artística continuada, artesanalmente ou digitalmente, com conceitos acadêmicos práticos ou através de inúmeras ferramentas artísticas (acadêmicas ou não). Agora nada impede que essa identidade se construa somente através de ferramentas digitais, mas para

gerar um documento de busque a difusão de conhecimento de forma didática e como uma proposta educativa, é consenso entre os ilustradores que a ênfase se dê na aprendizagem prática, através de técnicas de desenho e pintura que valorizem o "freehand", que inicialmente valorizem a produção artesanal. Após o contato com essa base "artesanal" o ilustrador pode experimentar novas possibilidades de traço, de finalizações, de ferramentas, de suportes e de materiais diversos, digitais ou não.

## 5.1. Vocação e Perfil do Estudante

Como em outros cursos ligados a arte, se faz necessário avalição vocacional. Algumas Faculdades e Universidades permitem o ingresso dos alunos após teste vocacionais prévios, que na verdade são testes de aptidão ou de habilidades especificas. Existem faculdades que não optam pela prévia, mas é uma prática comum em cursos de caráter artístico. Alguns cursos superiores de arte já exigem a realização da Prova de Habilidades Específicas e essa cobrança acontece quando o curso de graduação pretendido aborda em seu conteúdo programático, alguns temas que não são comumente vistos no Ensino Médio ou mesmo por se tratar de desenvolturas que nem todos possuem. Esse teste existe para selecionar aqueles que realmente têm capacidade para desenvolver o proposto pelo curso e se tornar um profissional gabaritado. Entendemos que a proposta de criação do Curso Superior em Ilustração, deva conter em seu cronograma de vestibular, testes de aptidão e de habilidades específicas, de modo a filtrar e nivelar os alunos egressos ao curso.

Tal medida é entendida basicamente, como uma preocupação de testar o conhecimento artístico prévio dos alunos que ingressão nesse curso e consequentemente contemplar as propostas de qualificação dos futuros profissionais formados. Se espera desse modo que o aluno de Ilustração possua características inerentes como criatividade, inovação, talento, vocação transdisciplinar, disciplina e potencial artístico, de todo modo podemos destacar outras características importantes:

- senso colaborativo;
- sensibilidade crítica – capacidade de interpretação e reflexão sobre conteúdos e linguagens;
- domínio das linguagens – capacidade de análise e de síntese;
- raciocinar; compreender o que ouve, escuta ou lê; planejar; criar;
- visão humanística;
- habilidade artístico-comunicativa;
- capacidade técnica;
- capacidade de autocrítica;
- atitude proativa para resolução de problemas;
- concepção inovadora diante de contextos diferenciados.

## 5.2. Finalidade e Objetivo do Curso

Em termos genéricos, o objeto do Curso de Ilustração pode ser expresso como uma "Formação acadêmica da multifacetada Linguagem da Ilustração". O objetivo fundamental do curso é habilitar estudantes para se tornarem profissionais ilustradores, além de capacitar esses estudantes para a criação, produção e difusão de conhecimento prático e teórico na área de atuação dos ilustradores, a saber: Ilustração, Animação, História em Quadrinhos, cartum e Caricatura. O curso tem como finalidade paralela institucionalizar academicamente a função da Ilustração, bem como induzir pesquisas, produção, fomento e profissionalização dessa emergente ação técnica/artística, que denominamos como ilustração.

ANEXOS

Podemos afirmar que uma finalidade institucional (que traz como privilégio a instituição de ensino) seria a de contemplar uma fatia da sociedade carente dessa graduação, e preencher um espaço deficitário no contexto acadêmico e ainda inédito em termos nacionais, colocando a faculdade/universidade que explorar esse segmento em evidência nacionalmente e internacionalmente.

Portanto a Criação do Curso Superior de Ilustração reflete tanto as demandas de mercado/sociedade quanto da academia/instituição. Pode-se dizer também que essas demandas são dos tipos esperadas e induzidas. As demandas esperadas são aquelas em que já há uma expectativa pelos requisitantes, como o mercado de atuação do aluno egresso; por outro lado, as demandas induzidas são aquelas geradas pela inovação no conhecimento específico. Em resumo, a possibilidade de existir um curso na área de Ilustração como graduação aumenta e potencializa sua atuação na sociedade, visto sua visibilidade acadêmica, de pesquisas e de extensão, promovendo e envolvendo outros setores da coletividade.

## 5.3. Matriz / Eixo Norteador

As matrizes abaixo constituem os eixos conceituais e metodológicos que estruturam de forma básica um curso de Ilustração:

- Histórico / Teórico – Base histórica e teórica fundamental para desenvolvimento conceitual e crítico-reflexivo do aluno;
- Prático / Técnico – Instrumentaliza o aluno no sentindo de aprimoramento de suas habilidades artísticas, como por exemplo em técnicas de pintura, colagem, escultura, gravura, etc. Abrange disciplinas predominantemente práticas;
- Experimental / Autoral – Eixo que propicia a experimentação e inovação artística. Além de trabalhar o desenvolvimento da linguagem própria do aluno, seu estilo e conceito. Esse momento, no processo pedagógico, marca a capacidade articulatória, por parte do aluno, entre a base prática e conceitual.
- Profissional – Eixo concebido para abranger áreas de negócios, administração, conhecimento de Leis autorais, marketing e propaganda. Permite aos estudantes conhecimento básicos para gerir seu próprio estúdio, função comumente entre os ilustradores no mercado;
- Pesquisa – Eixo para indução a pesquisa acadêmica.

## 5.4. Grade Curricular

Seguindo o documento das entidades de classe como base, separamos os assuntos/disciplinas por tópicos. Cada tópico também está inserido em uma matriz curricular (eixo norteador). A matriz aqui fundamentada mostra uma estrutura curricular dinâmica, haja visto a rapidez, em dias atuais, de inserção de novas linguagens, mídias e ferramentas digitais. Essa grade foi assim concebida para garantir flexibilidade e adaptação advindas de novas formas de expressão.

Assim segue as recomendações para a grade curricular básica para o curso de Ilustração:

| EIXO HISTÓRICO / TEÓRICO | | |
|---|---|---|
| DISCIPLINAS TEÓRICAS | Nome da Disciplina | Sub-Temas |
| | **1 - ILUSTRAÇÃO** | 1.1 - Conceituação, finalidades, caracteristicas |
| | | 1.2 - História da Ilustração |
| | | 1.3 - História da Ilustração no Brasil |
| | | 1.4 - História da Ilustração Aplicada |
| | | 1.5 - Tipologia histórica |
| | **2- HISTÓRIA da ARTE** | 2.1 - Panorama Geral: Arte primitva até Contemporrânea |
| | | 2.2 - História em Quadrinhos e Humor Gráfico no Brasil |
| | | 2.3 - História e Evolução do Design |
| | | 2.4 - História do Cinema e da Animação |
| | | 2.5 - Ilustração Moderna e Contemporrânea |
| | **3- A ILUSTRAÇÃO como LINGUAGEM VISUAL** | 3.1 - História da Comunicação Visual |
| | | 3.2 - A linguagem visual e seu código |
| | | 3.3 - Estrátegias Visuais: Texto X Imagem |
| | | 3.4 - Fundamentos da linguagem visual |
| | | 3.5 - Princípios da Ilustração |
| | | 3.6 - Poética da Imagem |
| | | 3.7 - Tipos de Ilustração: Publicitária, Editorial e Técnica |
| | | 3.8 - História das mídias digitais |
| | | 3.9 - Teorias de Comunicação |
| | **4- EDUCAÇÃO, FILOSOFIA e ÉTICA** | 4.1 - Narrativas Gráficas como material didático |
| | | 4.2 - Filosofia e Teoria Crítica |
| | | 4.3 - Ética e Sustentabilidade Empresarial |
| | | 4.4 - Postura ética |
| | | 4.5 - Ilustração Didática aplicada |
| | **5- PSICOLOGIA aplicada à ILUSTRAÇÃO** | 5.1 - Gestalt |
| | | 5.2 - Símbolos |
| | | 5.3 - Leitura e Clareza de Tipologias |
| | | 5.4 - Teorias de Comunicação |
| | | 5.5 Psicologia Comportamental e de Comunicação |

| EIXO PROFISSIONAL | | |
|---|---|---|
| DISCIPLINAS MISTAS - TEÓRICAS e PRÁTICAS | Nome da Disciplina | Sub-Temas |
| | **6- NEGÓCIOS e PROFISSIONALIZAÇÃO** | 6.1 - Gestão de Negócios |
| | | 6.2 - Startup´s e Inovação Empresarial |
| | | 6.3 - Contratos e Precificação |
| | | 6.4 - Mercado Editorial, Marketing e Merchandising |
| | | 6.5 - Coaching e Gestão de Carreira |
| | | 6.6 - Economia Criativa |
| | | 6.7 - Prática Profissional: Ilustração como um Negócio |
| | | 6.8 - Crowdfunding / Projetos coletivos e colaborativos |
| | | 6.8 - Conceitos empresariais: Estúdios e Empresas |
| | | 6.9 - Empreendedorismo |
| | **7- NOÇÕES JURÍDICAS** | 7.1 - Lei de Direitos Autorais Brasileira (legislação, normas) |
| | | 7.2 - Propriedade Intelectual e Plágio |
| | | 7.3 - Legislação Internacional Direitos Autorais |
| | | 7.4 - Registro Marcas, Copyright, Copyleft, e-commerce |
| | | 7.5 - Contratos |
| | | 7.6 - Concursos, Editais e Leis de Incentivo Cultural |
| | | 7.6 - Perícia Técnica Judicial |

Recomendação de Disciplinas para Curso Superior de Ilustração – **Eixo Histórico/Teórico e Profissional**.

| EIXO PRÁTICO / TÉCNICO | | |
|---|---|---|
| | Nome da Disciplina | Sub-Temas |
| DISCIPLINAS PRÁTICAS | **8 - TÉCNICAS de DESENHO** | 8.1 - Conceitos Fundamentais do Desenho |
| | | 8.2 - Técnicas tradicionais de desenho |
| | | 8.3 - Interpretação ilustrativa e Narrativas Gráficas |
| | | 8.4 - Desenho de Observação/Modelo Vivo |
| | | 8.5 - Perspectiva Técnica |
| | | 8.6 - Estudos de Luz e Sombra |
| | | 8.7 - Composição |
| | | 8.8 - Desenho Estrutural e Sketchbook |
| | | 8.9 - Estilo pessoal |
| | **9- TÉCNICAS de PINTURA** | 9.1 - Conceitos Fundamentais da Pintura |
| | | 9.2 - Técnicas tradicionais pintura |
| | | 9.3 - Meios de Representação Plástica |
| | | 9.4 - Problemas Pictóricos |
| | | 9.5 - Ferramentas do Processo Criativo |
| | | 9.6 - Estilo pessoal e etapas da produção continuada |
| | | 9.7 - Interpretação ilustrativa e Narrativas Gráficas |
| | | 9.8 - Cor, Forma e composição |
| | | 9.9 - Paleta de cores personalizada |
| | | 9.10 - Estilo Pessoal |
| | **10- NOVAS TECNOLOGIAS e** | 10.1 - Fotografia Básica |
| | **TÉCNICAS DIGITAIS** | 10.2 - Arte e Mídia |
| | | 10.3 - Pintura digital e novos suportes/ Arte digital |
| | | 10.4 - Fundamentos da Linguagem AudioVisual |
| | | 10.5 - Interatividade /Interface com o usuário |
| | | 10.6 - Ferramentas Web Business |
| | | 10.7 - Principios de Sistemas de Informação |
| | | 10.8 - Ilustração no meio eletrônico |
| | | 10.9 - Padronagem |
| | **11- ILUSTRAÇÃO ARTÍSTICA** | 11.1- Ilustração Moderna e Contemporrânea |
| | | 11.2 - Criação e Percepção |
| | | 11.3 - Processo Conceitual |
| | | 11.4 - Desenho e Pintura Representacional |
| | | 11.5 - Desenho da Figura Humana / Modelo Vivo |
| | **12- ILUSTRAÇÃO EDITORIAL** | 12.1 - Material Didático |
| | | 12.2 - Ilustração Infantil/ Literatura Infanto Juvenil |
| | | 12.3 - Comunicação Editorial |
| | | 12.4 - Criação de Personagens |
| | | 12.5 - História em Quadrinhos, Charge, Cartum e tirinhas |
| | | 12.6 - Ilustração Impressa |
| | **13- ILUSTRAÇÃO PUBLICITÁRIA** | 13.1 - Metodos Visuais |
| | | 13.2 - Criatividade e Desenvolvimento de Conceito |
| | | 13.3 - Concept Art e Ilustration Packaging |
| | | 13.4 - Criação de Personagens |
| | | 13.5 - Direção de arte |
| | | 13.6 - Storyboard, Shootingboard para comerciais |
| | **14- ILUSTRAÇÃO CAMPO TÉCNICO** | 14.1 - Desenvolvimento Visual |
| | **CIENTIFICO** | 14.2 - Técnicas artesanais alternativas: Gravura/ Aquarela |
| | | 14.3 - Noções de Concept Art |
| | | 14.4 - Realismo e Hiperealismo |
| | | 14.5 - Ilustração Botânica e Ilustração Médica |
| | | 14.6 - Manuais técnicos e Campanhas Educativas |

Recomendação de Disciplinas para Curso Superior de Ilustração – **Eixo Prático/Técnico**.

| EIXO EXPERIMENTAL / AUTORAL | | |
|---|---|---|
| | Nome da Disciplina | Sub-Temas |
| DISCIPLINAS MISTAS - TEÓRICAS e PRÁTICAS | **15 -HISTÓRIA EM QUADRINHOS** | 15.1 - Etapas de produção |
| | | 15.2 - Desenho para quadrinhos |
| | | 15.3 Criação de personagens |
| | | 15.4 - Roteiro, letreiramento e colorização |
| | | 15.5 - Quadrinhos e Educação |
| | | 15.6 - Webcomics |
| | | 15.7 - Produção gráfica, Editoras e Independentes |
| | | 15.8 - Mercado de Quadrinhos |
| | **16- ANIMAÇÃO (Desenho Animado)** | 16.1 - Etapas de produção |
| | | 16.2 - Animação 2D e 3D |
| | | 16.3 - Direção de arte / Direção de animação |
| | | 16.4 - Animação de personagens - Rigging |
| | | 16.5 - Roteiro / Storyboard / Animatic |
| | | 16.6 - Stop-Motion / Storytelling |
| | | 16.7 - Curta-metragem e Animação experimental |
| | | 16.8 - Montagem, Edição e Composição Visual |
| | | 16.9 - Efeitos visuais |
| | | 16.10 - Mercado de animação |
| | **17 - GAMES** | 17.1 - Etapas de produção |
| | | 17.2 - Concept art (2D e 3D) |
| | | 17.3 - Cenários e personagens |
| | | 17.4 - Fundamentos de programação |
| | | 17.5 - Jogos de tabuleiros, cards e cartas |
| | | 17.6 - Interactive Media Art |
| | | 17.7 - Modelagem, texturização em 3D |
| | | 17.8 - Animação 2D e 3D |
| | | 17.9 - design de Interface |
| | | 17.10 - Mercado de games |
| | **18 -TÉCNICAS ALTERNATIVAS** | 18.1 - Iconografica, tipografia e tipologia gráfica |
| | | 18.2 - Concept art |
| | | 18.3 - Toy art, Pappertoy e Livro popup |
| | | 18.4 - Infográfico |
| | | 18.5 - Técnicas gravuras: Linoleo, metal, lito e monoprint |
| | | 18. 6 - Recorte e colagem / Origami |
| | | 18.7 - Ilustração Vetorial |
| | | 18.8 - Teorias contemporrâneas de comunicação |
| | | 18.9 - Site, blog, diário gráfico, doodle e sketchbook |
| | | 18.10 - Serigrafia artística |
| | **19 - ILUSTRAÇÃO AUTORAL e** | 19.1 - Produção em Estúdio / Atêlie |
| | **EXPERIMENTAÇÃO** | 19.2 - Criação de Técnicas autorais |
| | | 19.3 - Representantes e Marchant |
| | | 19.4 - Produção colaborativa |
| | | 19.5 - Laboratório de criação |
| | | 19.6 - Ilustração para portfólio (físico e digital) |
| | | 19.7 - Sobrevivendo ao mundo da arte |
| | | 19.8 - Pesquisa de etilo autoral |
| | | 19.8. Ferramentas da Ilustração: Prática Profissional |

Recomendação de Disciplinas para Curso Superior de Ilustração – **Eixo Autoral/Experimental**.

| EIXO PESQUISA | | |
|---|---|---|
| | Nome da Disciplina | Sub-Temas |
| DISCIPLINAS de PESQUISA | 20 - TRABALHO CONCLUSÃO de CURSO | |
| | 21 - MONOGRAFIA, TESE de ILUSTRAÇÃO | |
| | 22 - METODOLOGIA de PESQUISA | |
| | 23 - TÓPICOS DE INTERESSE | |
| | 24 - INTERCÂMBIO INTERNACIONAL | |
| DISCIPLINAS OPTATIVAS | 25- RELAÇÕES ÉTNICOS-RACIAIS e AFRODESCENDÊNCIA | |
| | 26 - LITERATURA | |
| | 27 - TÉCNICAS DE RESTAURAÇÃO e CONSERVAÇÃO ARTÍSTICA | |
| | 28 - EDUCAÇÃO AMBIENTAL | |
| | 29 - ARTE DO POSTER e COMUNICAÇÃO de MASSA | |
| | 30 - CINEMA | |

Recomendação de Disciplinas para Curso Superior de Ilustração – Eixo Pesquisa.

## 5.5. Mercado de Trabalho

As atividades do ilustrador no mercado de trabalho são variadas, tais como:

- Ilustração Editorial: Didáticos, Literatura e ArtBook;
- Ilustração Científica: Médica, Botânica, Mecânica, etc;
- Ilustração Autoral (Artbook, Prints, cartazes);
- Ilustração Publicitária, Concepts de produtos;
- Animação publicitária e institucional;
- Animação autoral;
- Storyboards, Shootingboard para comerciais publicitários;
- Cinema de arte e de entretenimento;
- Estamparias;
- Ilustração artística de websites e apresentações multimídia;
- Ilustrações para produtos: camisetas, estampas, canecas, capas celular, etc.
- Ilustrações para rótulos de produtos: Bebidas, Perfumes, Suvenir, etc.
- Produção de conteúdo audiovisual, interativo ou não, para fins pedagógicos;
- Produção de conteúdo audiovisual, interativo ou não, para fins de entretenimento;
- Games (ligados a áreas de arte, entretenimento, comunicação e educação);
- Concepts, cenários e personagens para games;
- História em Quadrinhos (criação, produção, personagens);
- Ilustração para Jogos de tabuleiros e jogos de cartas;
- Caricaturas para jornais, revistas, periódicos e livros;

- Caricaturas em eventos;
- Cartuns, charges e tirinhas para jornais, revistas, periódicos e livros;

6. Referências

Em todo o documento foram usadas referências como nome de disciplinas, propostas de cursos, citações teóricas, conteúdos programáticos, cargas horárias, entre outros, baseados em pesquisa nos links (todos acessados em março de 2016) e documentos abaixo:


- https://www.cca.edu/academics/illustration,
- http://www.sva.edu/undergraduate/illustration/curriculum
- https://www.konstfack.se/en/Education/
- http://www.uniplandf.edu.br/ensino/graduacao/tecnologicos/comunicacao_ilustracao_digital.asp
- http://www.educaedu-brasil.com/pos-graduacao/ilustracao
- http://portal.anhembi.br/estude-aqui/pos-graduacao/cursos/ilustracao-infografia-e-motion-graphics/
- http://www.pucsp.br/pos-graduacao/especializacao-e-mba/ilustracao-digital
- http://www.uva.br/cursos/graduacao-tecnologica/design-grafico-ilustracao-e-animacao-digital
- http://www.alphachannel.net.br/posgraduacao/pos-alpha/arte-grafico/ilustracao-digital-artistica-e-publicitaria
- http://www.cursosefaculdades.com.br/pos-graduacao-em-historia-em-quadrinhos-ilustracao-publicidade-e-cinema-distrito-federal-brasilia-grupo-educacional-opet-FO-24262
- http://especializacao.pucpr.br/cursos/animacao-e-efeitos-visuais/
- http://vestibular.brasilescola.uol.com.br/especial/habilidades-especificas.htm
- Projeto Pedagógico do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, acesso em março de 2016, no link: http://www.eba.ufmg.br/graduacao/Cinema-e-Artes-Digitais/20090204-Projeto-do-curso-de-cinema.pdf
- Tupixel, Desenhistas do Brasil. Acessado em março de 2016, no link: http//www.tupixel.com.br
- Plano Municipal da Cultura para o Setorial de Ilustração, Fundação Cultural de Curitiba, Prefeitura de Curitiba.


# 7. Conclusão

Entendemos que por todos os motivos expressos nesse documento, que um Curso Superior de Ilustração se faz necessário tanto a classe dos ilustradores quanto a sociedade em geral.
Evidencia-se que apesar de algumas instituições oferecerem cursos técnicos nessa área, a possibilidade de existência de uma graduação fornece uma excelência no aprendizado dessa função. Uma graduação superior oferece, tanto pela carga horária, quanto do acompanhamento acadêmico, uma profundidade e imersão qualitativa nos conteúdos de ensino recomendados, permitindo uma valorização ao estudante egresso para sua efetiva profissionalização dentro das atividades da ilustração, além de ser a comprovação acadêmica exigida e prevista em lei.
Desse modo esse documento enfatiza e solicita a criação do Curso Superior de Ilustração (licenciatura ou bacharel). Registra-se assim um recomendatório que propõe chamar a atenção das instituições de ensino superior, universidades e faculdades, para suprir esse déficit educacional que a falta do Curso Superior de Ilustração imputa a sociedade e a classe de ilustradores.

**Marcelo Lopes**
**Setorial de Ilustração**
**Curitiba, 30 de março de 2016**



◆ CAPÍTULO VII ◆

# BIBLIOGRAFIA

- **A PRODUÇÃO DO AMADOR NA INTERNET:** DA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO À DESORDEM MORAL. KEEN, ANDREW. O CULTO DO AMADOR. COMO BLOGS, MYSPACE, YOUTUBE E A PIRATARIA DIGITAL ESTÃO DESTRUINDO NOSSA ECONOMIA, CULTURA E VALORES. RIO DE JANEIRO: JORGE ZAHAR. ED. 2009. ISBN 9788537801253.

- **INTRODUÇÃO TEÓRICA À CRISE** - SALÁRIOS E LUCROS NA DIVISÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO ,LADISLAU DOWBOR - EDITORA BRASILIENSE, 1981.

- **THE STATE OF AMERICA'S LIBRARIES A REPORT FROM THE AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION** 2015.

- EDITED BY KATHY ROSA, ED.D., **MSLS OFFICE FOR RESEARCH AND STATISTICS AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION.**

- **O CAPITAL INTELECTUAL SOB A ÓTICA DA CONTABILIDADE**, WANDER JOSÉ THEÓPHILO DE SOUZA - CADERNOS DE NEGÓCIOS, UNIBRASIL - 2006.

- **CULTURA E ECONOMIA** - PROBLEMAS, HIPÓTESES, PISTAS. TOLILA, PAUL - TRADUÇÃO CELSO M. PACIORNIK, ITAÚ CULTURAL, 2007.

- **PLANO MUNICIPAL DE TURISMO DE CURITIBA** 2015 - 2017, INSTITUTO MUNICIPAL DE TURISMO – CURITIBA TURISMO.

- **ECONOMIA CRIATIVA IMPLICAÇÕES E DESAFIOS PARA A POLÍTICA EXTERNA BRASILEIR**A, MINISTÉRIO DAS RELAÇÕES EXTERIORES.

- **A ERA DOS SMARTPHONES:** UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE O USO DOS SMARTPHONES NO BRASIL. GUSTAVO LEUZINGER COUTINHO, UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB, FACULDADE DE COMUNICAÇÃO COMUNICAÇÃO SOCIAL, HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA, 2014.

- **POLÍTICAS NACIONAIS DE CULTURA:** O DOCUMENTO DE 1975 E A PROPOSTA DO GOVERNO LULA/GIL - PAULA FÉLIX DOS REIS - V ENECULT - ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 2009.

- **POR QUE AS NAÇÕES FRACASSAM?** FERNANDO DE HOLANDA BARBOSA, CONJUNTURA ECONÔMICA - 2012.

- **A INTERNET E OS DESAFIOS PARA O DIREITO INTERNACIONAL** - SIDNEY GUERRA.

- **ENTRE A INTELIGÊNCIA COLETIVA E O CULTO DO AMADOR:** REFLEXÕES SOBRE O EXERCÍCIO DA FILOSOFIA NO AMBIENTE VIRTUAL DAIANE MARTINS ROCHA, WESLEY FELIPE DE OLIVEIRA – XI CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA, 2014.

- **O DIREITO AUTORAL DO ILUSTRADOR NA LITERATURA INFANTIL,** HILDEBRANDO PONTES NETO
- **FUTURO PRIMITIVO** - JOHN ZERZAN, SABOTAGEM , 1999
- **CÃES SEM PLUMAS:** OS DESPOSSUÍDOS NA ARTE CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA - MOACIR DOS ANJOS , FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO
- **NOVA CLASSE MÉDIA OU NOVA COMPOSIÇÃO DE CLASSE?** GIUSEPPE COCCO
- KORPOBRAZ; **POR UMA POLÍTICA DOS CORPOS.** GIUSEPPE COCCO. RIO DE JANEIRO: MAUAD X, 2014.
- **A TERCEIRA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL E O NOVO PARADIGMA PRODUTIVO:** ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO INDUSTRIAL BRASILEIRO NOS ANOS 90 - MOISÉS FRANCISCO FARAH JÚNIOR, MOISÉS FRANCISCO FARAH JÚNIOR - FAE, 2000
- **POLÍTICA MONETÁRIA, INFLAÇÃO E CRESCIMENTO ECONÔMICO:** A INFLUÊNCIA DA REPUTAÇÃO DA AUTORIDADE MONETÁRIA SOBRE A ECONOMIA - GABRIEL CALDAS MONTES - ECONOMIA E SOCIEDADE, 2009
- **DA HISTÓRIA ECONÔMICA À CULTURAL:** A SINGULAR TRAVESSIA DE STUART SCHWARTZ - JOSÉ JOBSON DE ANDRADE ARRUDA - ECONOMIA E SOCIEDADE, 2009
- **ACCESS TO FINANCE** , CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- **ARTS COUNCIL ENGLAND GRANT-IN-AID AND LOTTERY ANNUAL REPORT AND ACCOUNTS** 2012/13 - HOUSE OF COMMONS, 2013
- **MARKET TRENDS** - THE GAMES DEVELOPER CONFERENCE (GDC), 2014 HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- A BRIEF HISTORY OF THE INTERNET - BARRY M. LEINER, VINTON G. CERF, DAVID D. CLARK, ROBERT E. KAHN, LEONARD KLEINROCK, DANIEL C. LYNCH, JON POSTEL, LARRY G. ROBERTS E STEPHEN WOLFF - HTTP://WWW.AISA.COM.BR/HISTORIA.HTML#INTRO
- **A NOVA ERA DIGITAL** - RAFAEL COMIN, WWW.EBIS.COM.BR
- **A COMUNICAÇÃO NA ERA DIGITA**L - COMO A INTERNET ESTÁ MUDANDO O COMPORTAMENTO E A RELAÇÃO EMPRESA-FUNCIONÁRIO-SOCIEDADE, IN

PRESS/PORTER NOVELL - 2011

- **EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA:** REPERCUSSÕES NAS RELAÇÕES DO TRABALHO - JOSÉ PASTORE - 2005

- THE CONTRIBUTION OF THE ARTS AND CULTURE TO THE NATIONAL ECONOMY AN ANALYSIS OF THE MACROECONOMIC CONTRIBUTION OF THE ARTS AND CULTURE AND OF SOME OF THEIR INDIRECT CONTRIBUTIONS THROUGH SPILLOVER EFFECTS FELT IN THE WIDER ECONOMY, REPORT FOR ARTS COUNCIL ENGLAND AND THE NATIONAL MUSEUMS DIRECTORS' COUNCIL - 2013

- **CIDADESDIGITAIS - A CONSTRUÇÃO DE UM ECOSSISTEMA DE COOPERAÇÃO E INOVAÇÃO**, MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES,SECRETARIA DE INCLUSÃO DIGITAL

- **CIRCULAR PARA PRODUZIR:** NOVOS MECANISMOS DE SOCIALIZAÇÃO DO CONHECIMENTO GIUSEPPE COCCO

- CREATE UK - HTTP://WWW.THECREATIVEINDUSTRIES.CO.UK/MEDIA/243587/CIC_REPORT_FINAL-HI-RES-.PDF

- CREATIVE PAYS - WWW. CREATIVEINDUSTRIES.CO.UK

- CREATIVE CITY PERSPECTIVES - ANA CARLA FONSECA REIS & PETER KAGEYAMA, GARIMPO DE SOLUÇÕES & CREATIVE CITY PRODUCTIONS, 2009

- AGREEMENT BETWEEN THE GOVERNMENTS OF THE BRICS STATES ON COOPERATION IN THE FIELD OF CULTURE, 2015

- CULTURE AND CREATIVITY: YESTERDAY, TODAY AND TOMORROW - DEPARTMENT FOR CULTURE AND MEDIA - UNITED KINGDOM

- DECRETO Nº 8.469, DE 22 DE JUNHO DE 2015 - LEI DO DIREITO AUTORAL

- DIAGNÓSTICO, CENÁRIOS E AÇÕES PARA O SETOR DE TELECOMUNICAÇÕES NO BRASIL 2014 - 2020 - MINISTÉRIO DAS TELECOMUNICAÇÕES

- DIREITOS AUTORAIS - PEDRO PARANAGUÁ, SÉRGIO BRANCO, FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS, 2009

- DIREITOS AUTORAIS EM REFORMA, UNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS, 2009

- ECONOMIC CONTRIBUTION - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/

- ECONOMIC IMPACT ASSESSMENT JUNE 2011 COMPILED BY THE CENTRE FOR INNOVATION & STRUCTURAL CHANGE
- ON BEHALF OF THE WESTERN DEVELOPMENT COMMISSION THE CREATIVE SECTOR IN THE WESTERN REGION
- CAPITALISMO CRIATIVO, ACELERACIONISMO E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE, GIUSEPPE COCCO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
- EMPLOYMENT IN ARTS & CULTURE, CREATIVE INDUSTRIES ECONOMIC ESTIMATES, 2015 - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- SHARING, COLLABORATIVE CONSUMPTION AND WEB 2.0 NICHOLAS A. JOHN - HTTP://WWW.LSE.AC.UK/COLLECTIONS/MEDIA@LSE/MEDIAWORKINGPAPERS/
- AS NOVAS DEMOCRACIAS NA SOCIEDADE EM REDE - AUGUSTO DE FRANCO, ESCOLA DE REDES, 2013
- EMPREENDIMENTOS EM REDE - AUGUSTO DE FRANCO, ESCOLA DE REDES, 2013
- AS EMPRESAS DIANTE DA CRISE - É NECESSÁRIO CORTAR OS CUSTOS INVISÍVEIS, AUGUSTO DE FRANCO, ESCOLA DE REDES, 2013
- COPYRIGHT BASICS AND COMMON MISCONCEPTIONS DEBUNKED, GRAPHIC ARTISTS GUILD
- GUIA DO ILUSTRADOR, RICARDO ANTUNES - 2006
- TAZ, ZONA AUTÔNOMA TEMPORÁRIA - HAKIM BEY
- HELP FOR CREATIVE UK EXPORTERS - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- A ECONOMIA CONTEMPORÂNEA MUNDIAL E O CRESCIMENTO ECONÔMICO NOS PAÍSES EM DESENVOLVIMENTO - RODRIGO DA ROCHA GONÇALVES, ROGÉRIO PIVA DA SILVA, SAMANDA SILVA DA ROSA
- DESENVOLVIMENTO E CULTURA, DESENVOLVIMENTO DA CULTURA, CULTURA DO DESENVOLVIMENTO - IGNACY SACHS, 2005
- SÉRIE ECONOMIA CRIATIVA E CULTURAL/ A ECONOMIA CRIATIVA: UM GUIA INTRODUTÓRIO - JOHN NEWBIGIN - BRITISH COUNCIL
- DRIVING GROWTH THROUGH LOCAL GOVERNMENT INVESTMENT IN THE ARTS, ECONOMIC BENEFITS OF ARTS AND CULTURE, ARTS COUNCIL ENGLAND, 2010

- DECLARAÇÃO SOBRE A INCLUSÃO DA CULTURA NOS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL, WWW.CULTURE2015GOAL.NET

- A MAP OF THE UK GAMES INDUSTRY - JUAN MATEOS–GARCIA, HASAN BAKHSHI AND MARK LENEL, 2014

- LEI Nº 14771 - PLANO DIRETOR DE CURITIBA, 2015

- PRODUÇÃO E VENDAS DO SETOR EDITORIAL BRASILEIRO - CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO

- CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA EDITORIAL DE LIVROS DO BRASIL E SEUS DESAFIOS, LEONARDO BASTOS DA FONSECA - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - 2013

- ECONOMIC CONTRIBUTION - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/

- ECONOMIC IMPACT ASSESSMENT JUNE 2011 COMPILED BY THE CENTRE FOR INNOVATION & STRUCTURAL CHANGE

- ON BEHALF OF THE WESTERN DEVELOPMENT COMMISSION THE CREATIVE SECTOR IN THE WESTERN REGION

- CAPITALISMO CRIATIVO, ACELERACIONISMO E PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE, GIUSEPPE COCCO - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

- EMPLOYMENT IN ARTS & CULTURE, CREATIVE INDUSTRIES ECONOMIC ESTIMATES, 2015 - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/

- SHARING, COLLABORATIVE CONSUMPTION AND WEB 2.0 NICHOLAS A. JOHN - HTTP://WWW.LSE.AC.UK/COLLECTIONS/MEDIA@LSE/MEDIAWORKINGPAPERS/

- AS NOVAS DEMOCRACIAS NA SOCIEDADE EM REDE - AUGUSTO DE FRANCO, ESCOLA DE REDES, 2013

- EMPREENDIMENTOS EM REDE - AUGUSTO DE FRANCO, ESCOLA DE REDES, 2013

- AS EMPRESAS DIANTE DA CRISE - É NECESSÁRIO CORTAR OS CUSTOS INVISÍVEIS, AUGUSTO DE FRANCO, ESCOLA DE REDES, 2013

- COPYRIGHT BASICS AND COMMON MISCONCEPTIONS DEBUNKED, GRAPHIC ARTISTS GUILD

- GUIA DO ILUSTRADOR, RICARDO ANTUNES - 2006
- TAZ, ZONA AUTÔNOMA TEMPORÁRIA - HAKIM BEY
- HELP FOR CREATIVE UK EXPORTERS - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- A ECONOMIA CONTEMPORÂNEA MUNDIAL E O CRESCIMENTO ECONÔMICO NOS PAÍSES EM DESENVOLVIMENTO - RODRIGO DA ROCHA GONÇALVES, ROGÉRIO PIVA DA SILVA, SAMANDA SILVA DA ROSA
- DESENVOLVIMENTO E CULTURA, DESENVOLVIMENTO DA CULTURA, CULTURA DO DESENVOLVIMENTO - IGNACY SACHS, 2005
- SÉRIE ECONOMIA CRIATIVA E CULTURAL/ A ECONOMIA CRIATIVA: UM GUIA INTRODUTÓRIO - JOHN NEWBIGIN - BRITISH COUNCIL
- POLÍTICAS CULTURAIS NO GOVERNO DILMA - ANTONIO ALBINO CANELAS RUBIM, ALEXANDRE BARBALHO E LIA CALABRE - EDUFBA, 2015
- REASONS TO CHOOSE UK ARTS & CULTURE - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- REASONS TO CHOOSE UK PUBLISHING - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- O CONTRATO NATURAL - MICHAEL SERRES, INSTITUTO PIAGET, 1990
- PAINEL DAS VENDAS DE LIVROS NO BRASIL - SNEL, 2015
- TALENT PIPELINE - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- THE UK DESIGN SECTOR - ECONOMIC SNAPSHOT - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- THE VALUE OF ARTS AND CULTURE TO PEOPLE AND SOCIETY - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- THE ITINERANT ILLUSTRATOR SRISHTI SCHOOL OF ART, DESIGN AND TECHNOLOGY, BANGALORE, INDIA, 2014
- AN EVIDENCE REVIEW PEOPLE AND SOCIETY TO OF ARTS AND CULTURE VALUE - ARTS COUNCIL ENGLAND

- UK MARKET OPPORTUNITY - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- PATRIMÔNIO E MEMÓRIA: DA IMPOSIÇÃO DE IDENTIDADES À POTENCIALIZAÇÃO DE AOS COLETIVOS - VII ENECULT, 2011
- COMUNICAÇÃO NA ERA DIGITAL - EDUARDO LOUREIRO
- THE GLOBAL COMPETITIVENESS REPORT 2012–2013 - KLAUS SCHWAB, WORLD ECONOMIC FORUM
- WHY CHOOSE THE UK GAMES SECTOR? - CREATIVE FINANCE NETWORK - HTTP://CREATIVEFINANCENETWORK.CO.UK/
- WORLD INTELLECTUAL PROPERTY REPORT BREAKTHROUGH INNOVATION AND ECONOMIC GROWTH, WORLD INTELLECTUAL PROPERTU ORGANIZATION
- A NOVA COMPOSIÇÃO DO TRABALHO GIUSEPPE COCCO (ÍNTEGRA) CPFL, HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HDGW-DZNKJK&SPFRELOAD=10
- A REAÇÃO DO MERCADO DE ARTE À CRISE, HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WXFD_GBXXW4
- VIVER EM REDE E VIVER DA REDE, AUGUSTO DE FRANCO - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RQX3I6SWXE4
- BATE-PAPO COM O MINISTRO JUCA FERREIRA - DIALOGA BRASIL - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=URMQTCW3WIW
- BRASILIANAS.ORG DISCUTE CAPITAL NO SÉCULO XXI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VO7HT6PCR98
- CAFÉ FILOSÓFICO - O TRABALHO MARCOS CAVALCANTI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JW6WRLIKGT4
- CAFÉ FILOSÓFICO CPFL: A VIDA EM REDE, COM RONALDO LEMOS E MASSIMO DI FELICE | ÍNTEGRA - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=M0VMHHGNNFQ
- CAFÉ FILOSÓFICO DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS – O TRABALHO – MARCOS CAVALCANTI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JW6WRLIKGT4
- COLÓQUIO KORPOBRAZ - LUTAS, DESENVOLVIMENTOS E INSTITUIÇÕES - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OVVPWKCXV8I
- CONFERÊNCIA DE TONI NEGRI NO SEMINÁRIO “CRISE E REVOLUÇÕES POSSÍVEIS”

- MESA 2 - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MDYPWNCSGYM

- CULTURA PELA PALAVRA COM JUCA FERREIRA BELO HORIZONTE - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VFIQV-LE03O
- DESIGN THE NEW BUSINESS - ENGLISH SUBTITLES ON VIMEO - HTTPS://VIMEO.COM/31678404
- DISTOPIA - CHOMSKY & FOUCAULT - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=9_HAHTCKG9C
- RODA VIVA COM DOMENICO DE MASSI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MSEUPQHNV14
- DOMENICO DE MASI INTERVISTATO DA ROBERTO D'AVILA - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ZZLGAJV4TKO
- DOMENICO DE MASI TENDÊNCIAS 2020 - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=27QYSHPVXPI
- ECONOMIA COLABORATIVA - O CONSUMO INTELIGENTE - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=6T9P-BZE_UI
- ECONOMIA CRIATIVA - AS ESTRATÉGIAS ESPECÍFICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO SETOR - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=L4BGXU449JE
- ECONOMIA CRIATIVA E COLABORATIVA: OPORTUNIDADES PARA GESTÃO INOVADORA DE TERRITÓRIOS - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=UZAVJHG3MPA
- ENTREVISTA THOMAS PIKKETY, CAPITALISMO NO SÉC XXI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XLQ-IJ03NQ0
- ESPAÇO PÚBLICO RECEBE O MINISTRO DA CULTURA JUCA FERREIRA - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=N4TQSTJHLAO
- GLOBALIZAÇÃO MILTON SANTOS - O MUNDO GLOBAL VISTO DO LADO DE CÁ - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=-UUB5DW_MNM
- HIERARQUIA CONVERSAS DEPOIS DO FIM DE UM MUNDO - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=9KVTU5KAROI
- INTERNET REVELADA - UM FILME SOBRE A INTERNET E OS PONTOS DE TROCA DE TRÁFEGO (PTTS) - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QXUPRG29IZQ

- JOSÉ MÁRCIO BARROS: ARTE E CULTURA: CAMINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO REGIONAL? - PAPO XXI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=GKW8JSHB4U0

- CAFÉ FILOSÓFICO: A ERA DA BUSCA ORÁCULOS DIGITAIS - MARTHA GABRIEL E MARCELO TAS - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=L-PIZLV6KGC

- MESA 5 - AS EMPRESAS E AS POLÍTICAS CULTURAIS PÚBLICAS - COM LÁRCIO BENEDETTI - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=1ZQX5DKJXC0

- MESA 5: AS EMPRESAS E AS POLÍTICAS CULTURAIS PÚBLICAS COM MARCELO SANTOS - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=SZFBMUJ7BAM

- MINI DOC ECONOMIA CRIATIVA S SUSTENTABILIDADE - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=10-Z_IY4OBC

- MÓDULO 1 - CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO CULTURAL (2009) - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VEPNUV_1FBE

- MÚLTIPLOS PARADIGMAS - MÁRIO SÉRGIO CORTELLA - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0T-HH7FWZFU

- NA CONTRA MÃO - DOCUMENTÁRIO (CURTA-METRAGEM) SOBRE ARTE NA PERIFERIA - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=L6ZY_U5PWBI

- O FUTURO DAS PROFISSÕES - PROF. SILVIO MEIRA - CPFLCULTURA - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TSY0BU3VYCK

- O QUE PODE A TECNOLOGIA _ - CAFÉ FILOSÓFICO COM SILVIO MEIRA E VIVIANE MOSÉ - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JTDCDPQ0R-W

- OS CAMINHOS DA POLÍTICA MACROECONÔMICA BRASILEIRA - BRASILIANAS.ORG - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=80PAL7OGC14

- PAINEL II - A NOVA ECONOMIA COLABORATIVA: UM MODELO DE PENSAR, SER E AGIR EM REDE - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0E-R1PJROGG

- PAINEL III - CAMPANHAS DIGITAIS E O NOVO VOLUNTARIADO:A TECNOLOGIA FORTALECENDO O PROTAGONISMO - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=TGKDTAGRYV4

- O SÉCULO DO EGO DOCUMENTÁRIOS VÁRIOS - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EJ3RZGOQC4S

- PALESTRA SILVIO MEIRA - EMPREENDEDORISMO E NOVOS NEGÓCIOS NO BRASIL - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LXTIXOBQKCW

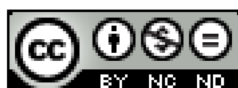
- WHY BEAUTY MATTERS (POR QUE A BELEZA IMPORTA?) ROGER SCRUTON - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BHW4MMENMPC

- VIVIANE MOSÉ - A CRISE DA ARTE (COMPLETO) - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PLZHCBJLVRK

- XAVIER GREFFE - CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO CULTURAL (2013) - DIVERSOS - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=8_VSYFLZAFQ

- XIV FIA 2015 - ESTRATÉGIAS COM TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - SILVIO MEIRA - 20/05/2015 - HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=YQ_D9OXED8U

# FIM



CURITIBA - 2016